

6/07 bis 9/07
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 8 CyberMedia € 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
MOBILE GAMER
DRAGON BALL Z & NARUTO
ANIME-SERIEN AUF PSP & DS
• Die Helden
• Die Spiele
• Der Ursprung
• Die Macher
RATCHET & CLANK
PSP im Hüpf- und Ballerfieber: Sonys Superstar-Duo gibt sein mobiles Debüt
ANNO 1701
Exklusiv für DS: Aufbau-Knüller im Test
Pokémon DIAMANT & PERLE
Endlich auf DS: Jetzt mit Online-Matches und 3D-Optik
WARIO MASTER OF DISGUISE
Test: Anti-Held im Stylus-Stress
SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2
Volltreffer: Spannende Multiplayer-Gefechte auf der PSP
THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass
Das ultimative DS-Abenteuer: Neue Infos & Bilder zum wichtigsten Handheld-Spiel des Jahres
62 Spieletests für Sony PSP und Nintendo DS
Außerdem: Jede Menge aktuelle Spiele für Handy, Pocket-PC und Game Boy Advance im Test




Ab 25. Mai im Handel

CRUSH ist für Danny die letzte Hilfe seinen von Alpträumen geplagten Verstand zu retten. Kniffeliges Puzzle-Abenteuer in komplexen 3D-Welten, die sich durch ´Crushen´ in 2D-Plattformen verwandeln lassen.



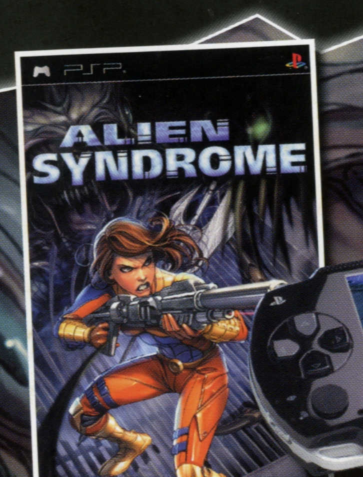
Crazy Taxi Fare Wars

Ab Juli im Handel

Das ganze Chaos und der gesamte Wahnsinn der Erfolgstitel Crazy Taxi 1 & 2 exklusiv auf PSP! Rasanter als je zuvor, gilt es mit möglichst schnellen Fahrten reich zu werden - ganz egal welche halsbrecherischen Hindernisse auf dem Weg zum Ziel sein mögen.

# SEGA®

## DIESEN SOMMER FÜR DEINE PSP™




Ab Juli im Handel

Der Klassiker feiert sein Comeback! Rasante Rollenspiel-Action vor der Kulisse eines ideenreichen Sci-Fi-Universums. Garantiert explosive Spannung!

Virtua Tennis 3

Bereits erhältlich

Genial abwechslungsreiche Filzball-Klopperei für unterwegs.

PSP™

# Wiedersehen macht Freude>>

**Alte Helden braucht das Land: Fortsetzungen, Umsetzungen und Retro-Updates bestimmen unser Handheld-Gaming. Und wir Spieler haben nichts dagegen. Oder?**

Hollywood hat's vorgemacht, die Spiele-Industrie folgt brav dem getrampelten Pfad. Will man auf Nummer Sicher gehen, dann sind neue Ideen kontraproduktiv – so hört man's jedenfalls aus den Chefetagen. Lieber noch eine Fortsetzung; wer weiß, ob neue Helden dem Publikum gefallen. Was Electronic Arts im Sportbereich seit Jahren erfolgreich praktiziert, gilt heutzutage für fast jedes Genre. Meistens haben wir damit kein Problem, solange eine Weiterentwicklung erkennbar ist – sei es spielerisch oder zumindest optisch. Auch Adaptionen von PS2-Erfolgen (PSP) oder Helden-Recycling (DS) sind uns prinzipiell willkommen. Nervig wird's nur dann, wenn das Niveau stagniert und man dem Marketing mehr Bedeutung als der Entwicklung beimisst.

Sieht man sich die gut 60 DS- und PSP-Tests in dieser *Mobile Gamer* an, dann erkennen wir nur fünf echte Neuschöpfungen – neuer Name, neue Ideen, neuer Schwung. Sind wir Spieler wirklich so engstirnig, dass wir nur zu Bekanntem & Gehyptem greifen? Nicht falsch verstehen: Wir freuen uns auf jedes neue "Super Mario" und auch Solid Snake darf die PSP jederzeit infiltrieren; aber wenigstens ein Dutzend Überraschungen pro Quartal würden wir doch sehr begrüßen. Immerhin trägt die *Mobile Gamer* dazu bei, dass auch Spiele jenseits von "Pokémon" und "Burnout" ins Bewusstsein der Spieler rücken. Wer liest, sieht mehr.

Zum Schluss noch der Hinweis auf unsere alljährliche Sommerpause. Wir verabschieden uns mit dieser Ausgabe bis zum September – wer in der Zwischenzeit über Handhelds informiert werden will, der darf zu unserem Schwestermagazin MAN!AC greifen, das monatlich über die ganze Welt der Videospiele berichtet. Ein Blick lohnt sich mehr denn je, denn das langlebigste deutsche Spielemagazin hat eine sehens- und lesenswerte Frischzellenkur hinter sich.

**Ein sonniges Gemüt wünschen**
**Eure *Mobile Gamer***




Im neuen Glanz: Unser Schwestermagazin MAN!AC berichtet jeden Monat über alle wichtigen Konsolen- und Handheld-Games.




## Gewinnspiel

**Wir haben was zu verschenken!**

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir diesmal prickelnde Playstation-Hardware unter dem Motto "pretty in pink". Wer die folgende Frage richtig beantwortet, darf sich Hoffnungen auf eine PS2 oder eine PSP machen. Dazu gibt's jeweils ein paar nette Goodies.

**Wie heißt der Datenträger für PSP-Spiele: UMD oder UVP?**

Einsendeschluss ist der 30. September 2007, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering





## SPIELE-TEST >> 25



> Titelthemen

## Naruto und Dragon Ball

# NINJAFUCHS VS. AFFENKÖNIG

**10** **In der letzten Ausgabe haben wir hinter die Kulissen von Pokémon und Yu-Gi-Oh! geblickt. Nun werfen wir einen Blick auf Naruto & Dragon Ball – der Kult, die Serien, die Spiele.**

## SERVICE >> 65



## EXTENDED >> 83

# News>>

Spiele

# Final Fantasy 12 Revenant Wings

**Square-Enix macht ernst und lässt die erste Phase seiner groß angelegten Rollenspiel-Offensive anlaufen.**

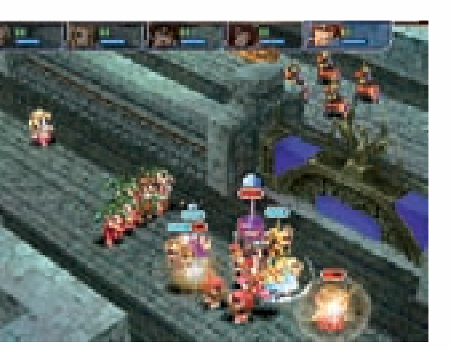
Die Spitze des Eisbergs ist aufgetaucht! Nach dem Mammut-Rollenspiel "Final Fantasy 12" für die PS2 veröffentlichte Square-Enix in Japan die Fortsetzung "Revenant Wings" für den DS. Im zweiten Teil der so genannten "Ivalice Alliance"-Kampagne treten die meisten Helden wieder an – allen voran Luftikus Vaan, der mit Stupsnase und Kulleraugen wesentlich jungenhafter daherkommt als im Original. So stolpert er über ein Geisterschiff, das die Bande unversehens in eine fliegende Inselwelt entführt, wo liebliche Landschaften und bombastische Burgen auf ihre Befreiung warten. Über den Wolken treiben Monster und fiese Moogle-Magier ihr Unwesen und wollen in unzähligen Missionen von den hübschen dreidimensionalen Kampfplätzen vertrieben werden.

Wer sich nach der Lektüre der letzten *Mobile Gamer* fragte, was es mit den angekündigten Armeen von Beschwörungs-Monstern auf sich hat, findet jetzt die Antwort: "Revenant Wings" besteht hauptsächlich aus gigantischen Echtzeit-Massenschlachten, bei denen Ihr Vaan und seine Freunde mit einer Vielzahl von beschwörbaren Hilfstruppen per Stylus in den Kampf schickt. An magischen Podesten ruft der flachshaarige Held eine wilde Mischung aus laufenden, fliegenden und krabbelnden Nah- und Fernkampfeinheiten zusammen und gewinnt mit ihrer und Eurer Hilfe – Zufallskämpfe gibt es diesmal nicht. Auf den schwebenden Inseln der Wolkenwelt lauft Ihr von einem Kampfplatz zum nächsten, bereits befriedete Schlachtfelder dienen als optionale Trainingsmissionen.

Freundliche und feindliche Truppen werden als hübsch gezeichnete 2D-Sprites dargestellt, die gemächlich aber flüssig über die 3D-Karten marschieren und bei Feindkontakt in großteils automatische Kämpfe eintreten. Eure Herausforderung ist das Truppen-Management; so wählt Ihr entweder einen einzelnen Helden und dessen Truppen per Menü oder zieht ein Rechteck um die gewünschten Einheiten und gebt ihnen per Stylus Befehle. Je nach Situation verwandelt sich das Stylus-Symbol: So öffnen Vaan & Co. zwischen den Scharmützeln Schatztruhen, betätigen Türöffner, verspeisen heilende Beeren und sammeln Rohstoffe. Was es damit auf sich hat, woher das mysteriöse Geisterschiff stammt und ob Vaans DS-Abenteuer halten, was unser positiver Ersteindruck verspricht, erfahrt Ihr nach unserer Sommerpause. Die US-Version ist für den Herbst angekündigt, mit einer deutschen Fassung rechnen wir frühestens zum Jahreswechsel 2007/2008.



Schlacht über den Wolken: Hoch über dem Festland von Ivalice marschiert Vaan mit seiner neuen Monsterarmee in den Kampf.



Während Nahkämpfer den Korridor blockieren, beteiligen sich Artilleristen aus der zweiten Reihe am Geschehen.

## FINAL FANTASY UND KEIN ENDE

Im Zuge des zwanzigsten Serien-Jubiläums wurden von Square-Enix zwei weitere Episoden angekündigt: "Final Fantasy Dissidia" für die PSP wird als 'Dramatic Progressive Action' beschrieben und lässt auf ein Stelldichein der beliebtesten Helden und Bösewichter der Serie hoffen. Bereits bestätigt sind Zidane und Kujau aus "Final Fantasy 9" und die Krieger des Lichtes aus dem allerersten Serienteil. Über das Spielprinzip ist derzeit noch wenig bekannt, anscheinend steht uns aber ein Plattform-Prügelspiel im Stil von Nintendos "Super Smash Bros." ins Haus. Ein weiteres DS-Remake nach Art von "Final Fantasy 3" ist ebenfalls in der Mache: Auch Teil 4, seinerzeit die erste Episode für das Super NES, wird komplett überarbeitet. Ein freudiges Wiedersehen mit Cecil im brandneuen 3D-Gewand steht bevor.






Zubehör

# Fotografen-Freude

Schneller als erwartet hat es der Kameraaufsatz für die PSP nach Europa geschafft: Das 'Go!Cam' getaufte Zubehör ist seit Mitte Mai erhältlich und kostet knapp 50 Euro; zudem solltet Ihr in einen großen Memory Stick investieren, um die Vorzüge auch nutzen zu können. Auf ein 4 GB großes Speichermedium passen nämlich nicht nur bis zu 40.000 Fotos, sondern auch zweieinhalb Stunden Videoaufnahmen – die Go!Cam beherrscht bewegte Bilder. Damit Ihr mit Euren Filmen mehr anfangen könnt, wird die "Go!Edit" betitelte Schnittsoftware mitgeliefert. Die erlaubt es, Aufnahmen neu zu arrangieren und sie mit audiovisuellen Spezialeffekten zu versehen. Kreative PSP-Regisseure müssen sich keine Gedanken machen, wie sie ihre Schöpfungen verbreiten können: Per WiFi schickt Ihr die Filme kurzerhand ins Internet.

**Technische Daten: Go!Cam**

| | |
|---|---|
| Auflösung Fotos | 1,3 Megapixel |
| Auflösung Videos | 480 x 272 Pixel |
| Sonstiges | um 180° drehbar; Mikrofon eingebaut |



Endlich wird der Anschluss oben auf der PSP genutzt: dort sitzt die Go!Cam.

Spiele



# Kampf der Giganten

Was keiner für möglich gehalten hat, wird Ende des Jahres wahr: Die zwei langjährigen Erzrivalen Mario und Sonic machen gemeinsame Sache! Anlass für die überraschende Verbrüderungsaktion von Nintendo und Sega sind die Olympischen Sommerspiele 2008 in Peking. Beim offiziellen Spiel kämpfen Igel und Klempner exklusiv auf dem DS um Siege und Medaillen. Entwickelt wird "Mario & Sonic at the Olympic Games" von Sega, die Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto hat aber ein großes Wörtchen mitzureden. Detaillierte Infos gibt's leider noch keine – wir sind aber schon jetzt gespannt!



"Renegade Squadron" aus der "Battlefront"-Reihe erscheint exklusiv für PSP.

Handel

# Preissenkung bei der PSP

Verwirrung um die Preisgestaltung bei der PSP: Während in den USA schon im Frühjahr 2007 der Listenpreis von 199 auf 169 US-Dollar gesenkt wurde, müssen wir noch ausharren. Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe am 14. Mai gab es von Sony diesbezüglich keine offizielle Ankündigung. Wir vermuten jedoch, dass im Frühsommer auch bei uns der Preis auf 169 Euro für das Basispaket fällt.

Darüberhinaus werden dann wohl neue Bundles für rund 190 Euro angeboten, u.a. mit "Ratchet & Clank: Size Matters" und "Socom: Fireteam Bravo 2". Auch soll der Preis von Platinum-Spielen von 25 auf zirka 20 Euro sinken (u.a. "LocoRoco"). Ziel der Aktion ist es, die zuletzt bröckelnden PSP-Verkäufe anzukurbeln und den preislichen Abstand zum Nintendo DS (ca. 140 Euro für die Lite-Version) zu verringern.



Das PSP-Basispaket dürfte auch bei uns bald für 169 Euro zu haben sein.

Spiele

# Neue Star-Wars-Action

Überraschung für Sternenkrieger: War das letzte "Star Wars Battlefront" noch eine bestenfalls akzeptable Portierung der Heimkonsolen-Vorlage, gibt's die nächste Episode namens "Renegade Squadron" nun exklusiv für die PSP – das Problem des Vorgängers, die mobile Hardware von Haus aus zu überfordern, dürfte damit hinfällig sein. Der mit etwas Taktik aufgepeppte Third-Person-Shooter richtet sich in erster Linie an Multiplayer-Fans (bis zu 16 Personen, viele Spielmodi), bietet aber auch eine elfteilige Solo-Kampagne, bei der Ihr mit einem von Han Solo zusammengestellten Heldentrupp in die Schlacht zieht – Ende des Jahres ist es soweit.

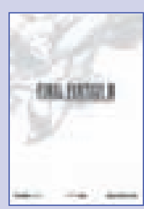
## Kurzmeldungen




**(Spiel-) Partnersuche im Internet**
Da bieten „Animal & Crossing" & Co. reizvolle Online-Optionen, doch wie treibt man die passenden Tausch- und Spielpartner auf? Bei www.playdex.de findet Ihr eine Partnerbörse, die Euch die Suche erleichtert: Wählt Kriterien wie Vorlieben und Wohnortnähe aus, um die Datenbank nach Mitspielern und deren Freundes-Codes zu durchforsten; auch die Kontaktaufnahme wird durch die komfortable Benutzerführung erleichtert. PSP-Zocker brauchen sich nicht ausgeschlossen zu fühlen, sie finden dort ebenfalls Kontakte.



**Luxus-Case im Snake-Look**
Konami bietet in seinem Online-Shop (www.konamistyle-europe.com) ein PSP-Case aus echtem Schlangenleder an. Das edle Stück kostet inklusive "Metal Gear"-Trageschlaufe satte 150 Euro. Immerhin stammen die dazu nötigen Pythons aus zertifizierten Zuchtfarmen und nicht aus freier Wildbahn.



**Lösungsbuch zu Final Fantasy 3**
Future Press bietet ein umfassendes Lösungsbuch zu dem DS-Bestseller "Final Fantasy 3" an. Das 17 Euro teure Machwerk enthüllt auf über 300 hübsch gestalteten Seiten jede Facette des Spiels - wer sich in dieses Rollenspiel-Epos vertiefen will, kommt um das professionell produzierte Lösungsbuch nicht herum.

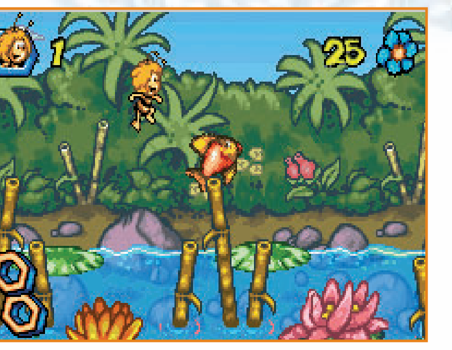
**Zeichnet Euren Spielcharakter**
THQ hat mit "Drawn to Life" das erste DS-Spiel angekündigt, in dem Ihr den Protagonisten selbst entwerft. Das Action-Adventure führt Euch in ein fernes Dorf, das von einer schattenhaften Kreatur in Dunkelheit gehüllt wird. Ab Herbst diesen Jahres könnt Ihr den Bewohnern helfen.

**Fantastische Taktik für Europa**
Square-Enix lässt uns ausnahmsweise einmal nicht warten: Das mit dem ellenlangen Namen "Ivalice Alliance Final Fantasy Tactics: The War of the Lions" ausgestattete Update des hier nie erschienenen PSone-Strategiehits erscheint bei uns zeitgleich mit Amerika im Oktober.

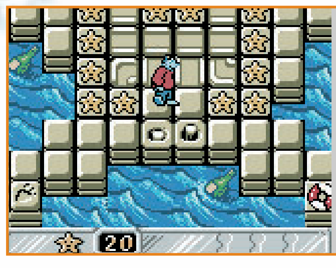
**Rückkehr der Kriechtier-Krieger**
Bemerkenswert flott legt THQ einen Nachfolger zur beliebten Rundenschlacht "Worms: Open Warfare" nach: Der zweite Teil für PSP und DS steht schon im Sommer an.

Entwickler-Portrait

# Laser & Lederhose



Kinderfreundlich und technisch erstklassig: die "Biene Maja"-Hüpfereien.



Das erste Shin'en-Spiel: der Knobler "Käpt'n Blaubär" auf dem Game Boy Color.

Ein kleines Team in München beweist, dass Handheldspiele aus deutscher Entwicklung technisch anspruchsvoll sein können und dem internationalen Vergleich standhalten. Shin'en Multimedia wurde 1999 von Manfred Linzner und Bernhard Wodok gegründet, um Spiele anderer Entwickler kompetent zu vertonen. Als erster Kunde griff Core Design für "Tomb Raider" auf Game Boy Color zu, bis heute wurden über 250 Spiele auf Nintendo-Handhelds klanglich veredelt. Das reicht vom Konvertieren vorhandener Musik über eigens komponierte Soundtracks bis hin zu Soundeffekten und den dazugehörigen Software-Routinen.

Doch schon kurz nach der Gründung wurde mit der Spieleentwicklung begonnen: Der knuffige Knobler "Käpt'n Blaubär" war bereits fertig, so dass zur Veröffentlichung nur noch die passende Optik 'aufgesetzt' wurde. Seitdem sind Lizenztitel ein fester Bestandteil der Firmenstrategie. Dabei kann Shin'en wählerisch sein, denn die Nachfrage ist so groß, dass nicht jedes Angebot angenommen wird – kreative Freiheiten im Rahmen der Vorgaben sind damit gesichert, eine intensive Auseinandersetzung mit der Lizenz beschert Vorteile. Dazu Designer Peter Weiß: "Es gibt keine unzähligen Anläufe, um einen charismatischen Hauptcharakter zu entwerfen oder sich eine Welt auszudenken. Vieles lässt sich bereits als Basis für das Spiel verwenden."

Um nicht im Auftragstrott zu versinken, gönnt sich Shin'en regelmäßig die Entwicklung eines Spiels nach eigenen Wünschen. Da Shoot'em-Ups die Passion der Firmengründer sind, konnten sich Ballerfans über Titel wie den "Iridion"-Doppelpack oder "Nanostray" freuen, die insbesondere technisch eine Menge aus Game Boy Advance und Nintendo DS herausholten.

Das Kernteam in München wird klein gehalten, zu den fünf Stammkräften gesellen sich inzwischen aber immer mehr freie Mitarbeiter, auch die Verwaltung wird außer Haus erledigt. Shin'en bleibt Nintendo treu, denn man will sich auf die bekannten Stärken stützen und sieht die PSP-Zukunft als zu ungewiss an. Auch die Wahl des Firmennamens ist wohl überlegt: Der aus dem Japanischen stammende Begriff bedeutet 'tiefgründig' – außerdem klingt er sowohl auf Englisch als auch Deutsch gesprochen immer sehr gut.

60% der fest angestellten Shin'en-Mannschaft: Die Münchner setzen auf ein kompaktes Team, das sich um die kreativen Entscheidungen kümmert.

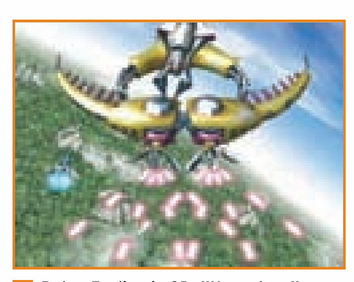
**Shin'en Multimedia**

SHIN'EN

| | |
|---|---|
| Gründung | 1999 |
| Handheld-Entwicklung | seit 1999 |
| Standort | München |
| Mitarbeiter | 5 feste (und viele freie) |

**Entwickelte Spiele**

- Käpt'n Bläubar: Die verrückte Schatzsuche (GBC, 2000)
- Iridion 3D (2001, GBA)
- Die Biene Maja: Das große Abenteuer (2002, GBA)
- Iridion 2 (2003, GBA)
- Die Biene Maja: Süßes Gold (2005, GBA)
- Nanostray (2006, DS)
- Miss Spider: Harvest Time Hop and Fly (2006, DS)
- Garfield's Nightmare (2007, DS)



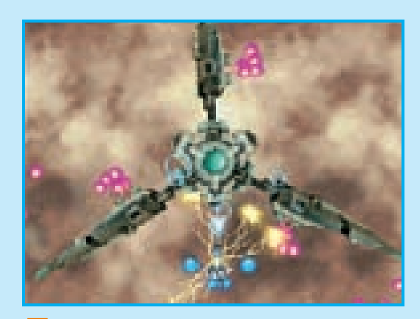
Retro-Feeling in 3D: "Nanostray" verzückte Shoot'em-Up-Fans auf dem DS.





Shooter-Doppelpack für den GBA: "Iridion" (links Teil 1: "Iridion 3D") verbindet 2D-Spielmachanik mit opulenter und technisch fehlerfrei inszenierter 3D-Optik.

## COMING SOON: NANOSTRAY 2 (NINTENDO DS)



XXL-Feinde: Auch "Nanostray 2" präsentiert imposante Obermotze am Level-Ende.

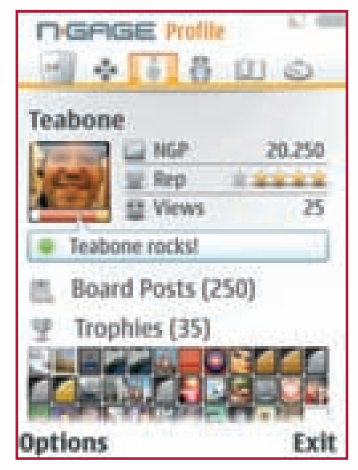


Erstmals in der Shin'en-Geschichte wird auch horizontal geballert.

In Kürze steht das ambitionierte "Nanostray 2" für DS an, das sich erneut an anspruchsvollere Shoot'em-Up-Fans wendet. Neben der gewohnt hochkarätigen Technik setzt Shin'en auf klassische Ballertugenden und lässt sich diesmal u.a. vom Automatenklassiker "Salamander" inspirieren – Ihr seid also nicht nur in vertikalen Levels unterwegs, sondern feuert den Laser auch in horizontal scrollenden Szenarien. Erstmals produzieren die Münchner einen Titel komplett auf eigene Kosten: Dadurch muss Shin'en zwar ein finanzielles Risiko eingehen, hat aber den Komfort, auf keine Publisher-Wünsche eingehen zu müssen – demnächst wird der Vertriebspartner bekannt gegeben.

Hardware

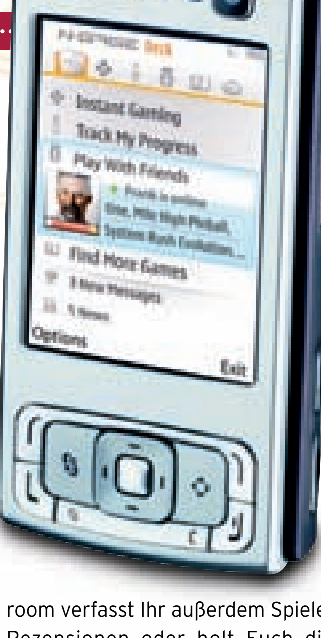
# N-Gage – die nächste Generation


Auf der Profilseite ladet Ihr ein Foto hoch oder checkt Euren Punktestand und begutachtet ergatterte Trophäen.

Mit dem N-Gage versuchte der finnische Handy-Konzern Nokia im Handheld-Sektor Fuß zu fassen. Nach vier Jahren am Markt muss dieser Versuch allerdings als gescheitert betrachtet werden. Trotz eines dezent verbesserten Modells im Jahre 2004 – dem N-Gage QD – gelang es kaum, Nintendo und Sony Marktanteile streitig zu machen.

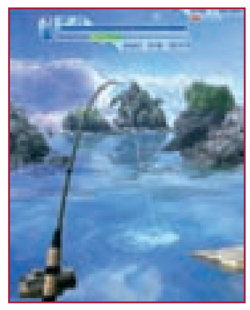
Wohl auch deshalb krempelt Nokia das N-Gage-Konzept komplett um: Anstatt eine neue Hosentaschen-Konsole zu entwickeln, werkelt man derzeit an der Fertigstellung einer Online-Vertriebsplattform für Handy-Spiele. Dieses Distributionsnetz soll zum Startschuss im Herbst auf alle firmeneigenen Handys der S60-Reihe implementiert werden. Wer sein Gerät vor dem offiziellen Start erworben hat, kann die Software herunterladen – allerdings muss Euer Handy dazu der dritten S60-Generation angehören, außerdem wird nicht jedes Modell kompatibel sein; genauere Angaben liegen hier allerdings noch nicht vor.

Ebenso wenig ist bekannt, welche Spiele zum Release verfügbar sein werden und was sie kosten. Dafür ist sicher, dass es zahlreiche Möglichkeiten geben wird, die Spiele vor dem Download anzutesten. So zockt Ihr Demos oder 'mietet' die Games für einen gewissen Zeitraum. Außerdem scheint man sich Microsofts Online-Dienst Xbox-Live zum Vorbild genommen zu haben: Auf Profil-Seiten werden Erfolge in Spielen protokolliert und Punkte und Trophäen hinterlegt. Im Showroom verfasst Ihr außerdem Spiele-Rezensionen oder holt Euch die Meinungen anderer Zocker ein.



Einige namhafte Entwickler hat Nokia bereits an Land gezogen: So arbeitet EA an einer neuen "FIFA"-Episode und die Handyspiele-Schmiede Gameloft tüftelt u.a. am Shooter "Brothers in Arms", am Rennspiel "Asphalt 3" und am Grübler "Brain Challenge".


Erinnert an die "Wipeout"-Serie: die SciFi-Raserei "System Rush: Evolution".


Gut zur Entspannung: die Angelsimulation "Creatures of the Deep".


Hoffentlich sieht's auch in Bewegung so gut aus: die Klopperei "One: Who's next?"



**N-Gage: Next Generation**

| | |
|---|---|
| Kompatible Handys | Nokia-Geräte der S60-Serie |
| Termin | September (geplant) |
| Erwerb der Spiele | Via Download, nicht im Handel |
| Auflösung | 240 x 320 Pixel |
| Spiele in Arbeit (Auswahl) | FIFA 2008<br>Brothers in Arms<br>Asphalt 3<br>Street Rules<br>Brain Challenge<br>Midnight Pool<br>World Series of Poker<br>One: Who's next?<br>Creatures of the Deep<br>System Rush Evolution |

## Kurzmeldungen

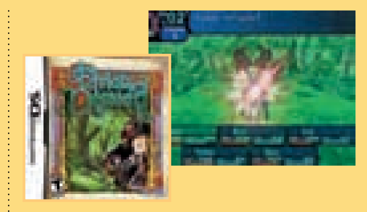
**Rockstar macht Musik**
Die "GTA"-Entwickler arbeiten an einem musikalischen Reaktionstest für die PSP. Kreative Unterstützung kommt vom aktuellen Hiphop-Produzenten-Guru Timbaland.

**Comeback von Rockford**
Mit "Boulder Dash Rocks" belebt der deutsche Entwickler 10tacle ein Kultspiel der 80er. Held Rockford kämpft sich auf DS und PSP durch Steinlawinen – immer auf der Suche nach Diamanten. Neue Spielmodi und zeitgemäße Grafik sollen den Geschicklichkeitstest aufpeppen – im 4. Quartal ist's soweit.

Spiele

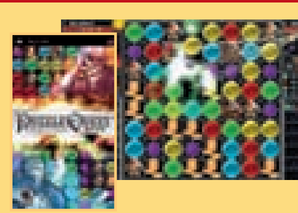
# Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



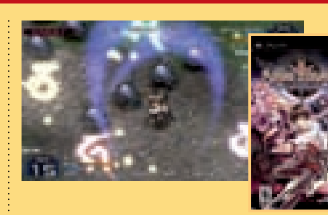
### 1. Etrian Odyssey (Nintendo DS)

Rollenspiele gibt es auf dem DS inzwischen einige, doch die "Etrian Odyssey" belegt eine ungewöhnliche Nische. Statt Euch nämlich eine epische Geschichte vorzusetzen, verpflichten Euch die Entwickler als Kartograph – Ihr marschiert beinahe uneingeschränkt durch Dungeons und zeichnet die passenden Pläne. Eine Europa-Fassung erscheint zweifelhaft, Forscher schlagen in den USA zu.



### 2. Puzzle Quest (PSP und DS)

Die "Challenge of the Warlords" entpuppt sich als originelle Mischung aus Rollenspiel und Knobelei. Die Story um Gut und Böse in einer Fantasy-Welt erlebt Ihr in hübsch gezeichneten Bitmap-Szenarien, Duelle mit Feinden bei Denkspieleinlagen werden nach dem "Zoo Keeper"-Prinzip ausgefochten. Übrigens: Wer nicht aus den USA importieren will, kann sich auch in England danach umsehen.



### 3. Aedis Eclipse (Sony PSP)

Der "Generation of Chaos"-Nachfolger wendet sich erneut an Freunde komplexer Strategieschlachten. In traditionell isometrischer Bitmap-Grafik fechtet Ihr umfangreiche Kämpfe aus. Neulinge im Metier sind damit überfordert, Kenner freuen sich trotz teils chaotischer Abläufe und träger Handhabung. Nachdem es auch den Vorgänger bei uns nicht gab, wird's kaum in Europa erscheinen.

# NINJAFUCHS VS. AFFENKÖNIG

**Dragon Ball und Naruto sind nicht nur erfolgreiche Comic- und Zeichentrickserien, sie liefern auch den Stoff für Videospiele. *Mobile Gamer* richtet das Duell der Anime-Kampfkünstler und ihrer Shonen-Sagas aus.**

NARUTO

In der letzten Ausgabe konntet Ihr an dieser Stelle einen Ausflug in die Wunderwelt der Sammelmonster von "Pokémon" und "Yu-Gi-Oh!" unternehmen. Dieses Mal beleuchten wir einen anderen wichtigen Aspekt der japanischen Manga-Mythenwelt, die modernen Heldenepen von "Dragon Ball", "Naruto" & Co. Sie lieferten den Stoff für die erfolgreichsten Manga-Serien aller Zeiten und etablierten so ganz nebenbei die japanische Comic- und Zeichentrick-Kultur im westlichen Raum.

Eine umfassende Palette an Spielumsetzungen für tragbare Konsolen bleibt bei so einem Erfolg natürlich nicht aus – und obwohl die breite Masse der Spiele noch den Weg von Japan in unsere Heimat finden muss, können deutsche Fans der Kampfkunst-Sagas schon jetzt in die Fußstapfen ihrer schlagfertigen Idole treten und vor allem mit den "Dragon Ball Z"-Spielen die Fäuste hochnehmen.

## Die Reise nach Westen: Dragon Ball erobert die Welt

Wie so oft im Manga-Metier beginnt die unvergleichliche Erfolgsgeschichte der magischen Dragon Balls mit einem einzelnen Mangaka; einem japanischen Comiczeichner, der seine Vision eines mit graphischen Mitteln erzählten Fortsetzungsromans zu Papier bringt. In diesem Falle war der Schöpfer allerdings kein unbekannter Kritzler, sondern mit Akira Toriyama ein bereits etablierter Illustrator und Comic-Autor, der vor "Dragon Ball" bereits mit der naiven Comedy-Story "Dr. Slump" erfolgreich war. Im Videospielbereich ist Toriyama ebenfalls kein Unbekannter, zeichnet er doch seit den Anfängen für das Charakterdesign der in Japan extrem populären Rollenspielserie "Dragon Quest" verantwortlich, deren neunter Teil in naher Zukunft für Nintendo DS erscheint.

Zurück im Jahre 1984 war von einem weltumspannenden Erfolg

der "Dragon Ball"-Serie allerdings nichts zu spüren, denn vor die internationale Veröffentlichung hat der Comic-Gott die Eroberung des heimischen Manga-Marktes gesetzt. Die japanische Comic-Szene wird von den großen Sammelmagazinen, allen voran Shonen-Jump, geprägt, die in jeder Ausgabe je eine Folge der gerade angesagten neuen Bildergeschichten abdrucken. Hat ein Comic diese Feuerprobe bestanden, winken die Weiterverarbeitung des Stoffes in Sammelbänden, TV-Serien und schließlich die breit angelegte Vermarktung als Videospiel, Designmarke und Merchandising-Objekt. Während ein Erfolg innerhalb Japans mit der Bewältigung der Shonen-Jump-Hürde als relativ gesichert galt, war der amerikanische und europäische Markt Mitte der Achtziger Jahre für Mangas nahezu uneinnehmbar. Japanische Comics verkauften sich nicht einfach, weil sie aus Japan stammten. So wie der Manga-Stil heute ein verkaufsförderndes Argument darstellt, war er vor dem internationalen Siegeszug der japanischen Comic-Kunst eher ein kulturell bedingtes Hindernis. Bis auf Katsuhiro Otomos Cyberpunk-Saga "Akira" gelang kaum einer japanischen Serie die 'Reise nach Westen'. Dass Akira Toriyama den gleichnamigen mittelalterlichen chinesischen Roman deshalb als Vorbild für sein "Dragon Ball"-Szenario nahm, darf wiederum bezweifelt werden. Fakt ist jedoch, dass die Geschichte um den Affenkönig Son-Goku und seine von immer bombastischeren Kämpfen durchsetzte Reise den Nerv eines globalen Publikums traf und der Manga im Zuge der weltweiten "Dragon Ball"-Manie der neunziger Jahre vom Importregal der Comic-Läden als salonfähiges Massenmedium in die Kioske der westlichen Welt umziehen durfte. Der Weg für ähnlich gelagerte Serien wie "Naruto" oder "One Piece" war geebnet – endlich!

## Dragon Ball: Son-Goku

Der stachelköpfige Hauptcharakter der "Dragon Ball"-Serie dürfte erheblichen Anteil an der Verbreitung der japanischen Comics und Trickfilme in Amerika und Europa haben. In den ersten Kapiteln der "Dragon Ball"-Saga hopst er noch als weltfremdes Pummelchen mit Affenschwanz, ohne jegliche Erfahrung mit dem weiblichen Geschlecht oder anderen 'erwachsenen' Angelegenheiten durch eine urtümliche Märchenwelt. Nach einigen Abenteuern rund um die magischen Dragonballs, mit deren Hilfe man sich jeden erdenklichen Wunsch erfüllen kann, geht er dann bei Muten-Roshi, dem altehrwürdigen, doch notgeilen Herrn der Schildkröten in die Lehre und lässt sich zum Kampfkünstler ausbilden. Körperlich zum muskelbepackten Mann gereift, besiegt der immer noch naive und kindlich wohlwollende Son-Goku in "Dragon Ball Z" immer stärker werdende Bösewichter aus allen Ecken des Universums.

Da sich die Handlung von "Dragon Ball Z" vom märchenhaften Abenteuer zur kampforientierten Universalsaga wandelt, wird auch Gokus Charakter mit neuem Hintergrund versehen. Seine vorher mythische Begabung, sich bei Mondschein in einen marodierenden Riesenaffen zu verwandeln, wird nun mit seiner Herkunft vom Planeten Vegeta begründet. Von dort wurde er als Sayadjin-Krieger Kakarott losgeschickt, um die Erde zu vernichten. Warum Son-Goku stattdessen zum Retter der Erde, des Weltalls und des gesamten Multiversums mutiert, könnt Ihr in den 42 Bänden des Mangas nachlesen. Die inzwischen auf Sendern wie Tele 5 wiederholten Anime-Serien "Dragon Ball" und "Dragon Ball Z" erzählen Son-Gokus Abenteuer als Zeichentrick, die auf RTL 2 ausgestrahlte Nachfolgeserie "Dragon Ball GT" spielt nach Son-Gokus finaler Auseinandersetzung gegen den Dämon Boo.



**Son-Gokus markige Haarpracht prägte die sogenannte Anime-Frisur.**

## Naruto Uzumaki



**Underdog Naruto entwickelt sich zum Helden.**

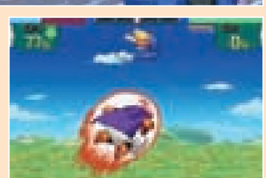
In Konoha, dem Heimatdorf von Naruto Uzumaki, dreht sich alles um die geheime Kunst des Ninjitsu. So ist es nicht verwunderlich, dass der größte Wunsch des kleinen Naruto darin besteht, einmal der mächtigste Ninja seines Dorfes, der sogenannte Hokage, zu werden. Dumm nur, dass ein mordlustiger Dämon in Gestalt eines neunschwänzigen Fuchses in Narutos Körper versiegelt wurde und nun darauf wartet, sein menschliches Gefängnis wieder zu verlassen.

Der großmäulige Junge mit der orangen Trainingsjacke und den fuchsartigen Barthaaren ist dadurch ein leicht schizophrener Charakter: Eher faul und tollpatschig im Normalzustand, läuft er in Krisensituationen mit dämonischem Zorn zur Höchstform auf. Naruto gelingt es gegen alle Erwartungen, an der Ninja-Akademie von Konoha aufgenommen zu werden; dort begeht er zwar zunächst keine Heldentaten, lernt aber seine späteren Mitstreiter Sasuke und Sakura kennen. Während der Abschlussprüfung taucht Narutos erste Nemesis auf, der hinterhältige Orochimaru, und greift Konoha an. Naruto und seinen Freunden gelingt zwar die Verteidigung, doch neue Gefahren lauern bereits in Form der Ninja-Bande Akatsuki, die den Fuchsdämon aus Narutos Körper befreien und für ihre finsteren Zwecke benutzen will. Narutos Abenteuer könnt Ihr bei Carlsen nachlesen, die geschnittene Anime-Serie läuft derzeit auf RTL 2.

## Dragon Ball - die Spiele

Die älteste der drei Prügel-Sagas kann mit einer beeindruckenden Armada von Handheld-Spielen aufwarten, von denen die meisten auch in Deutschland erschienen sind. Neben bislang einem DS-Ableger und zwei PSP-Prügelspielen wurde vor allem der Game Boy Advance mit einer Vielzahl von Titeln bedacht. Deren Qualität schwankt allerdings zwischen gut bis miserabel.





### Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2

Die Fortsetzung des GBA-Beat'em-Ups "Dragon Ball Z: Supersonic Warriors" etablierte die Prügel-Saga mit 30 spielbaren Charakteren, einem innovativen System für Kombopunkte und gigantischen 3D-Arealen auf Nintendo DS. Die beiden wichtigsten Markenzeichen der Serie: Höchstgeschwindigkeits-Luftkämpfe und die Möglichkeit, verschiedene Helden zu kombinieren, um gemeinsam einen übermächtigen Feind zu bezwingen, sind im Design des Prügelspiels eingewoben. Wenn Ihr nämlich innerhalb der situationsabhängigen Punktgrenzen bleibt, könnt Ihr bis zu drei Muskelmänner des "Dragon Ball Z"-Kosmos nach Belieben kombinieren. Wie in der Serie seid Ihr allerdings im Story-Modus immer wieder gezwungen, mit einem punktmäßig unterlegenen Charakter gegen einen Top-Fighter anzutreten. Den legendären Kampf des kleinen Goku gegen Oberteufel Piccolo aus der ersten "Dragon Ball"-Ära könnt Ihr genauso nachspielen wie das verzweifelte Duell von Trunks gegen einen voll aufgemotzten Cell – verschwindend geringe Siegeschancen inklusive. Typisch für die meisten "Dragon Ball"-Umsetzungen ist die schier grenzenlose Spielumgebung. Nachdem Ihr für viele Spezialmanöver eine Menge Platz benötigt, lässt Euch eine flexibel zoomende Kamera genügend Raum.



**System:** DS **Entwickler:** Bandai **Spielspaß:**    

### Dragon Ball Z: Shin Budokai

Der erste Ausflug von Son-Gokus Rasselbande auf Sonys PSP nutzt die 3D-Fähigkeiten des tragbaren Kraftpakets voll aus und präsentiert Euch erwartungsgemäß epische Zweikämpfe im stylischen Cell-Shading-Comic-Look. Auch bei "Dragon Ball Z: Shin Budokai" fallen die Größe der Kampfarenen und das Tempo der Auseinandersetzungen auf, Kämpferriege und Komplexität kommen im Vergleich zum DS-"Dragon Ball Z" ein wenig simpler daher. 20 Charaktere und ganze zwei Tasten für normale Angriffe lassen Raum für Verbesserungen. Kernstück der wenig taktischen Button-Smasher-Kämpfe ist der Umgang mit Eurer Chi-Energie. Erst wenn Ihr Euren Chi-Balken voll aufgeladen habt, könnt Ihr die aus der Serie bekannten bildschirmfüllenden Spezialtechniken, wie das 'Kame-Hame Ha', ausführen. Schlüssel zum Sieg ist es also, Euch genügend Freiraum zu erkämpfen, damit Ihr Eure Chi-Attacken vorbereiten könnt. Diese kommen nicht nur optisch der bombastischen Inszenierung des TV-Vorbildes nahe, sondern fungieren auch als Finishing-Move.

**System:** PSP **Entwickler:** Bandai **Spielspaß:**    

### Kampf und Training: Das Erfolgsrezept der Shonen-Mangas

"Dragon Ball" gilt als typischer Shonen-Manga und reduziert diese für Jungen und junge Männer angelegte Manga-Gattung gerade in den Episoden der zweiten Anime-Serie "Dragon Ball Z" auf die beiden wesentlichen Elemente Kampf und Teenager-Alltag. Im Laufe der Serie, die sich bis auf wenige Ausnahmen exakt an die Bände 17 bis 42 der Manga-Serie hält, treten allerdings die Alltagsprobleme der jugendlichen Helden immer mehr zu Gunsten eines kampflastigen Martial-Arts-Epos in den Hintergrund. Mit dem Alien Freezer, dem Superandroiden Cell und schließlich dem Dämon Boo attackieren immer mächtigere Feinde zuerst die Erde, dann

### Dragon Ball Z: Shin Budokai 2

Die für Mitte 2007 angekündigte Fortsetzung von "Dragon Ball Z: Shin Budokai" schockiert Fans schon vor der offiziellen Veröffentlichung mit einer alternativen Version der "Dragon Ball"-Saga. Superheld Goku stirbt durch Herzversagen und überlässt Trunks, dem Sohn von Vegeta und Bulma, die Verteidigung des Universums. In der TV-Serie kam es durch eine Zeitreise von Trunks nie zu dieser schlimmen Wendung, auf der PSP könnt Ihr Euch diesen Sommer aber trotzdem durch das Szenario prügeln.



**System:** PSP **Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:** noch nicht erschienen

"...hier oben kann uns nichts geschehen!" Die Anime-Zwischensequenzen versprühen das Flair der TV-Vorlage.

### Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku

Der GBA-Einstand von Son-Goku & Co. entpuppt sich 2002 als kaum empfehlenswerte TV-Umsetzung. In einem von schräg oben gezeigten Action-Adventure mit eintönigen Rätseln und schlampig programmierten Kämpfen suchen selbst Hardcore-Fans vergeblich nach "Dragon Ball Z"-Flair.

**System:** GBA **Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:**     

### Dragon Ball Z: Taiketsu

Komplettausfall: Das erste richtige "Dragon Ball Z"-Prügelspiel auf dem GBA macht alles falsch. 15 Charaktere in hässlicher 3D-Grafik treffen weder den Look der Serie noch die Schwachstelle des Gegners in einem hoffnungslos überforderten Kampfsystem.

**System:** GBA **Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:**   

### Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku 2

Ein Jahr später kommt Bandai zur Besinnung: Das zweite Erbe des Goku trifft den Nerv der Fans und liefert mit einem verbesserten Kampfsystem und umfangreicher Story rund um Super-Android Cell das erste qualitativ passable "Dragon Ball Z"-Produkt für den GBA.

**System:** GBA **Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:**    

### Dragon Ball Z: Supersonic Warriors

Volltreffer: Kaum ein Jahr nach dem "Taiketsu"-Debakel macht Bandai im Vorgänger des aktuellen DS-Prüglers "Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2" fast alles richtig. 15 Charaktere im originalen Anime-Grafikstil und ein einfaches, aber solides 'Button Smasher'-Kampfsystem versöhnen Fans und Fachpresse.

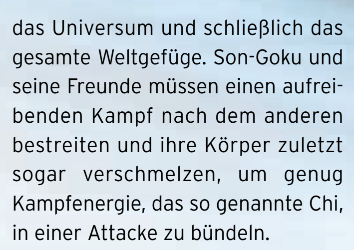
**System:** GBA **Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:**   

### Dragon Ball: Advanced Adventures

Zum Ausklang der GBA-Ära läuft der junge Son-Goku noch einmal zur Höchstform auf und präsentiert die allererste Jagd nach den Drachenkugeln als unschuldig-witzige Plattform-Action. Mit Kampfstab und Flugwolke braust Goku durch liebevolle 2D-Levels und haut dabei ganze Heerscharen klassischer "Dragon Ball"-Urviecher und die Schergen der 'Red Ribbon'-Armee in die Flucht.

**System:** GBA
**Entwickler:** Bandai
**Spielspaß:**     





das Universum und schließlich das gesamte Weltgefüge. Son-Goku und seine Freunde müssen einen aufreibenden Kampf nach dem anderen bestreiten und ihre Körper zuletzt sogar verschmelzen, um genug Kampfenergie, das so genannte Chi, in einer Attacke zu bündeln.

Die Kämpfe laufen dabei stets nach einem gleich bleibenden Muster ab: Ein neuer Bösewicht taucht auf, bringt einen Teil der Heldengruppe um und erweist sich im Lauf der mehrere Folgen dauernden Kämpfe als immer mächtigerer Kontrahent. Son-Goku und seine Freunde rappeln sich wieder auf, beleben gegebenenfalls gefallene Kameraden mit Hilfe der Dragon Balls wieder und rüsten sich zum Gegenschlag. Die Trainingssequenzen, gerne bei erhöhter Schwerkraft oder in einer anderen Zeitebene absolviert, nehmen dann eine weitere Anzahl von Folgen ein, bis Son-Goku und seine Mitstreiter mit neuen Kräften und Fähigkeiten die entscheidende Schlacht gegen den aktuellen Super-Bösewicht gewinnen können.

Während die mit Müh und Not besiegten Gegner anfangs gerne ins Lager der Guten wechselten und sich dadurch neue soziale Probleme in der Helden-Clique ergaben, wurde am Ende der Serie der gerade geschlagene stärkste Bösewicht des Multiversums einfach durch einen anderen, noch stärkeren Endgegner ersetzt, bis sich Son-Goku am Ende der originalen "Dragon Ball"-Story als stärkster Kämpfer aller Zeiten zur Ruhe setzen kann.

## Der stärkste Ninja aller Zeiten - Naruto, der Erbe Son-Gokus?

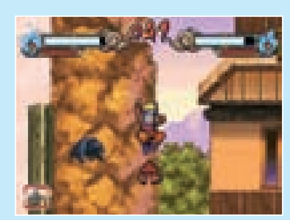
Der pubertäre Wunsch, der stärkste Kämpfer aller Zeiten zu werden, beseelt auch den blonden Heißsporn Naruto Uzumaki, der als Hauptfigur des Mangas und der gleichnamigen Anime-Serie seit 1999 eine ähnliche Erfolgsstrecke zurückgelegt hat wie das "Dragon Ball"-Epos. Auch bei Naruto lassen sich die typischen Shonen-Elemente von Kampf, Training und der Abbildung jugendlichen Soziallebens erkennen, der soziale Aspekt wird sogar ungleich stärker herausgearbeitet als bei "Dragon Ball". Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Welt von "Naruto" kein offenes Gigantensystem mit mehreren Existenzebenen und zig Planeten darstellt, sondern relativ beschaulich im klar abgegrenzten Bereich des Blätterdorfes Konoha, in den Wäldern des Wellenlandes und in der Chuunin-Arena angesiedelt ist.

Was in den ersten "Dragon Ball"-Bänden das große Kampfduell war, bei dem sich die besten Kämpfer der Erde in Duellen gegenüberstanden und wo ein noch kleiner Son-Goku seine ersten Siege errang, ist für "Naruto" die Chuunin-Prüfung, die er absolvieren muss, um eine der ersten Sprossen auf der Leiter zum obersten Ninja-Rang Hokage zu absolvieren. Die Erzählmechanik ähnelt hierbei stark der bei "Dragon Ball" benutzten Dramaturgie. Die unterschiedlichen Figuren der Serie treten gegeneinander an und versuchen sich gegenseitig durch den Einsatz so genannter Jutsus, mächtiger Spezialtechniken, zu besiegen. Dem Ausgang des Kampfes gehen meist etliche Wendungen voraus. Genau wie bei "Dragon Ball" wird ein gerade dominanter Kämpfer

## Naruto - die Spiele

Obwohl die Serie in Japan und den USA schon seit mehreren Jahren ein Hit ist, befindet sich der deutsche "Naruto"-Hype noch im Anfangsstadium. Dementsprechend müssen sich einheimische Handheld-Ninjas noch ein wenig gedulden. Die US-Versionen der Naruto-Spielumsetzungen für DS und PSP sind erst für diesen Sommer angekündigt, ein deutscher Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen. Wir haben alle verfügbaren Infos über "Ninja Council 3" und "Ultimate Ninja Heroes" sowie deren GBA-Vorgänger zusammengetragen.

### Naruto: Ninja Council 3



Der dritte Teil der "Ninja Council"-Serie bietet das gleiche Spielprinzip wie die GBA-Vorgänger. Ihr springt, slidet und sprintet durch seitlich dargestellte 2D-Areale und nutzt Eure Ninja-Fähigkeiten, um diverse Gegner des "Naruto"-Universums aus dem Weg zu räumen. Grafisch gibt es auch auf dem DS keine Überraschungen, sondern sauber animierte Zeichentrick-Action in hübsch gemalten Dörfern, Kampfarenen und üppigen Wäldern. Erstmals dürft Ihr dabei aus über zwanzig Serien-Charakteren wählen – so gibt sich fast die gesamte Schattenkrieger-Riege der Ninja-Mär die Ehre.

**System:** DS (US-Import) **Entwickler:** Tomy **Spielspaß:** noch nicht erschienen

### Naruto: Ultimate Ninja Heroes



Das waschechte "Naruto"-Prügelspiel kommt überraschenderweise vom amerikanischen Studio CyberConnect 2. Allein oder zusammen mit einem Kumpel wählt Ihr aus 20 spielbaren Charakteren und stellt Eure Ninja-Einheit zusammen. In mehreren Stages dürft Ihr Eure Kampffähigkeiten erproben und taktisch fordernde Team-Kämpfe bestehen. Die bisher veröffentlichten Screenshots versprechen mit großen Polygon-Figuren und detaillierten 3D-Arealen das optisch aufwändigste tragbare "Naruto"-Spiel.

**System:** PSP (US-Import) **Entwickler:** Cyber Connect 2 **Spielspaß:** noch nicht erschienen

### Naruto: Ninja Council




"Naruto: Ninja Council" basiert auf einem ähnlichen Spielprinzip wie "Dragon Ball Z: Advance Adventures", ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Seitlich gezeigte Levels bieten entweder Naruto oder Sasuke genügend Spielfläche, um blitzschnelle Slides durchzuführen, Fledermäuse mit Shurikens auszuschalten oder diverse Jutsus auszuüben. Diese serientypischen Spezialtechniken sind auch bei den Bosskämpfen am Ende der acht Levels das spielentscheidende Element. So blendet Naruto Helmfrisurträger Rock Lee mit den leicht bekleideten Mädels seines 'Sexy Jutsus'. Überhaupt wurde der augenzwinkernde Humor der Anime-Serie gut ins Spielgeschehen eingewoben, dumme Sprüche und skurrile Charaktere inklusive. Spielerisch und vor allem technisch kommt "Ninja Council" dagegen kaum über ein gutes Mittelmaß hinaus.

**System:** GBA (US-Import) **Entwickler:** Tomy **Spielspaß:**

### Naruto: Ninja Council 2

Kaum fünf Monate nach der US-Veröffentlichung des ersten Rates der Ninja erschien "Naruto: Ninja Council 2" für den Game Boy Advance. Obwohl das Spielprinzip im Vergleich zum ersten Teil eher noch simpler und etwas eintöniger wurde, ergötzten sich Fans an der für GBA-Verhältnisse hervorragenden Präsentation und der Möglichkeit, per Schultertaste zwischen Naruto, Sasuke und der süßen Sakura zu wählen. Eine verkorkste Kollisionsabfrage und stets gleiche Levels stören einen echten Naruto-Fan nicht.

**System:** GBA (US-Import) **Entwickler:** Tomy **Spielspaß:**



durch den Einsatz einer bestimmten Spezialtechnik in die Defensive getrieben und muss seine Kampftaktik komplett überdenken, um das Duell doch noch für sich zu entscheiden.

"Naruto" ist auch in Japan noch nicht abgeschlossen. Welche Prüfungen und Schicksalsschläge der verantwortliche Mangaka Masashi Kishimoto für seinen chaotischen Ninja-Azubi noch im Kopf hat, bleibt abzuwarten. Der internationale Erfolg der Serie und das ähnliche Erzählkonzept rücken "Naruto" aber schon jetzt auf eine Stufe mit dem "Dragon Ball"-Helden Son-Goku. Die Doppelspitze der Kampfkünstler steht im Zeichen des Affen und des Fuchses.

## Prügeln wie im Fernsehen: die Videospielumsetzungen

Das einfache und eingängige Grundprinzip von "Dragon Ball" funktioniert nicht nur in Anime-Serien wie "Naruto", es kommt auch bei den Abenteuern des chaotischen Gummipiraten Monkey D Ruffy aus "One Piece" oder dem Mythos um den Hundedämon "Inuyasha" zum Einsatz. Langwierige und schmerzhafte Trainingseinheiten, das langsame Ansammeln von Kampfkraft und die Paarung von unzähligen Charakteren in martialischen Kampfkunst-Duellen prädestinieren "Dragon Ball", "Naruto" und andere Shonen-Serien geradezu für die Umsetzung als Videospiel.

Das am häufigsten benutzte Spielgenre für diesen Zweck ist wenig überraschend das Beat'em-Up. Kein Wunder, denn das Konzept sämtlicher Prügelspiele lässt sich ohne irgendwelche Modifikationen an Son-Gokus weltrettende Kämpfe oder Narutos Prüfungsduelle anlehnen. Jede Kampfpaarung der Serien kann im Prügelspiel von den Fans selbst ausprobiert werden, die gerade bei "Dragon Ball" ausgeprägte Hierarchie der unterschiedlichen Kämpfer wird durch ein Punktesystem simuliert, Chi-Angriffe oder "Naruto"-Jutsus lassen sich als Prügelspiel-Spezialattacken mit komplizierten Tastenkombinationen umsetzen.

Auch die Zeichentrick-Optik der Serien kommt in den meist zweidimensional von der Seite dargestellten Stages gut zur Geltung. Hardcore-Fans erkennen gar identische Posen aus Manga und Anime im Spiel wieder und wissen nun endlich, wie es sich 'anfühlt', wenn die "Dragon Ball"-Charaktere mit einem Affenzahn durch die Luft rasen, oder "Naruto" durch Chakra-Einsatz eine Wand hochläuft.

Solche Fähigkeiten sind vor allem beim ebenfalls beliebten Genre des actionlastigen Jump'n'Runs beliebt. Bei diesen Plattform-Prüglern liegen zwischen den einzelnen Bosskämpfen schwindelerregende Hindernis-Parcours, die es mit serientypischen Manövern zu überwinden gilt. Die auf GBA und DS erschienenen Spiele der "Naruto: Ninja Council"-Reihe (zurzeit nur als Import) sind ein gutes Beispiel für dieses auch Beat'em-All genannte Genre.

Das Rollenspiel schließlich, mit seinem Hang zur Darstellung der Kraft eines Charakters als Zahlenwert und dem unverwüstlichen Sammeln von unzähligen Erfahrungspunkten, um der stärkste Kämpfer der Spielwelt zu werden, ist das dritte Genre, das sich für die Adaption der Kampfkunst-Sagas anbietet. Dieses Genre wird vor allem in Japan gepflegt und dringt kaum in die USA oder gar europäische Spielregale vor.

Generell müssen deutsche Spieler auf eine Vielzahl von Anime-Umsetzungen verzichten, die hierzulande nur als US-Import erhältlich sind. Das mag mitunter an der schwankenden Qualität der Programme liegen, dürfte sich aber mit dem gerade losgetretenen deutschen "Naruto"-Hype zumindest für diese Serie wandeln. In den Kästen auf dieser und den beiden vorangegangenen Seiten könnt Ihr Euch über Anime-Umsetzungen informieren, die Ihr zwar aus dem TV kennt, großteils jedoch nicht in deutschen Videospiel-Läden kaufen könnt. *mw*

## Weitere Shonen-Videospiele

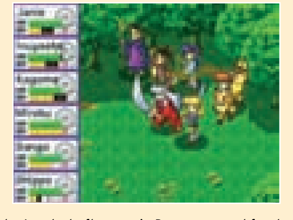
### One Piece



Monkey D Ruffys Auftritte für PSP und DS sind zwar seit über zwei Jahren angekündigt, doch selbst in Japan tut sich diesbezüglich nichts am Veröffentlichungs-Horizont. GBA-Spieler mit guten Import-Verbindungen trösten sich solange mit der 2005 erschienenen Plattform-Action "One Piece". Ruffy hopst durch insgesamt zwölf Levels, hangelt sich mit seinen langen Armen über Abgründe hinweg und schnappt sich Extras. Je drei Levels stehen unter einem aus der Serie bekannten Thema, am Ende jedes dritten Abschnittes wartet ein illustrer "One Piece"-Bösewicht auf eine saftige Gum-Gum Abreibung. Sobald Ihr sie gefunden habt, könnt Ihr andere Mitglieder der Strohhut-Piraten als Verstärkung herbeirufen, so köchelt Euch Sanji in Windeseile ein Huhn, das Eure Energie wieder auffüllt.

**System:** GBA (US-Import) **Entwickler:** Dimps

### Inuyasha: Secret of the Divine Jewel



Im wenig originellen Rollenspiel schlüpft Ihr in die knappe Uniform des Schulmädels Janis, das in einen Brunnenschacht plumpst und auf der anderen Seite Inuyasha, Kagume und dem Rest des wilden Haufens begegnet. Was dann passiert, ist den Import-Aufwand nicht wert: Den Hauptteil der Story verbringt Ihr mit Janis, Inuyasha taucht höchstens am Rande der Handlung auf. So verdrescht Ihr in öden Rundenkämpfen hässliche Monster, erkundet nicht minder poplige isometrische Landschaften sowie Dungeons und fragt Euch schließlich, warum man aus der tollen Anime-Vorlage ein derart mieses Spiel basteln musste.

**System:** DS (US-Import) **Entwickler:** Frontier Developments

## Mobile Spiele vom Juni bis September!

# Preview >>

### Fronteinsatz! – Juni –

**Brothers in Arms DS**
Kriegsgefecht mit Köpfchen und Teamgeist.

### Temporausch! – September –

**Wipeout Pulse**
Pfeilschnelle Zukunftsraserei – ein Muss für Tempo- und Techno-Junkies.

### Zum Kugeln! – Juni –

**Metroid Prime Pinball**
Nach langer Wartezeit dürft Ihr endlich mit Samus Aran Flipper spielen.

## NINTENDO DS

| Spielename | Hersteller | Genre | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Anno 1701 | BuenaVista | Denken | 8. Juni |
| 8Ball Allstars | CDV | Sport | 3. Quartal |
| Brothers in Arms DS | Ubisoft | Action | 8. Juni |
| Death jr. and the Science Fair of Doom | Konami | Action | Juni |
| Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take 2 | Action | Juni |
| Godzilla: Unleashed | Atari | Action | 3. Quartal |
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | Nintendo | Abenteuer | 4. Quartal |
| Harry Potter und der Orden des Phönix | Electronic Arts | Abenteuer | 29. Juni |
| Heroes of Mana | Square-Enix | Abenteuer | 3. Quartal |
| Juiced 2: Hot Import Nights | THQ | Rennspiel | September |
| Kirby Mouse Attack | Nintendo | Reaktion | Juni |
| Konami Arcade Classics | Konami | Reaktion | 4. Quartal |
| Marvel Trading Card Game | Konami | Denken | Juni |
| Mech Assault: Phantom War | Majesco | Action | 3. Quartal |
| Mega Man ZX | Capcom | Action | 1. Juni |
| Meteos: Disney Magic | Disney | Denken | Juni |
| Metroid Prime Pinball | Nintendo | Reaktion | Juni |
| Puzzle League DS | Nintendo | Denken | Juni |
| Ratatouille | THQ | Reaktion | 28. September |
| Shrek der Dritte | Activision | Reaktion | Juni |
| Siedler, Die | Ubisoft | Denken | Juni |
| Sim City DS | Electronic Arts | Denken | 22. Juni |
| Sonic Rush Adventure | Sega | Reaktion | 3. Quartal |
| Steel Horizon | Konami | Denken | September |
| Super Fruit Fall | System 3 | Reaktion | Juni |
| Touch Darts | Sega | Sport | 22. Juni |
| Touchmaster | Midway | Reaktion | Juni |
| Transformers | Activision | Action | 28. Juni |
| Trioncube | Namco-Bandai | Denken | Juni |
| Wario: Master of Disguise | Nintendo | Reaktion | Juni |

## SONY PSP

| Spielename | Hersteller | Genre | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Alien Syndrome | Sega | Abenteuer | 3. Quartal |
| Capcom Puzzle World | Capcom | Denken | Juni |
| Coded Arms Contagion | Konami | Action | September |
| Crazy Taxi: Fare Wars | Sega | Rennspiel | 29. Juni |
| Cube | D3 Publisher | Denken | 29. Juni |
| Dungeons and Dragons Tactics | Atari | Denken | 3. Quartal |
| Dragon Ball Z: Shin Budokai 2 | Atari | Action | Juni |
| Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Ubisoft | Action | Juni |
| God of War: Chains of Olympus | Sony | Action | 4. Quartal |
| Godzilla: Unleashed | Atari | Action | 3. Quartal |
| Harry Potter und der Orden des Phönix | Electronic Arts | Abenteuer | 28. Juni |
| Heatseeker | Codemasters | Action | 25. Mai |
| Hot Brain | Midway | Denken | 3. Quartal |
| Hot PXL | Atari | Reaktion | Juni |
| Impossible Mission | System 3 | Abenteuer | Juni |
| Juiced 2: Hot Import Nights | THQ | Rennspiel | September |
| Marvel Trading Card Game | Konami | Denken | Juni |
| Monster Hunter Freedom 2 | Capcom | Abenteuer | September |
| Pac-Man Rally | Namco-Bandai | Rennspiel | 22. Juni |
| Parappa the Rapper | Sony | Reaktion | Juni |
| Practical IQ | D3 Publisher | Denken | 8. Juni |
| Pursuit Force: Extreme Justice | Sony | Action | Juni |
| Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Action | Juni |
| Ratatouille | THQ | Reaktion | 3. Quartal |
| Shrek der Dritte | Activision | Reaktion | Juni |
| Steel Horizon | Konami | Denken | September |
| Super Fruit Fall | System 3 | Reaktion | Juni |
| Tomb Raider: Anniversary | Eidos | Abenteuer | Juni |
| Transformers | Activision | Action | 28. Juni |
| Wipeout Pulse | Sony | Rennspiel | September |

## Most Wanted >>

### Auf diese Spiele wartet Deutschland!

**1 Legend of Zelda: Phantom Hourglass** – 4. Quartal

DS: Weil Links Abenteuer spielerisch immer ein Hochgenuss sind – egal auf welchem System.



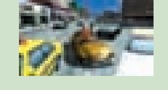
**2 God of War: Chains of Olympus** – 4. Quartal

PSP: Weil die bombastischen Abenteuer von Held Kratos schon auf der PS2 zur Action-Referenz wurden.



**3 Crazy Taxi: Fare Wars** – 29. Juni

PSP: Weil Segas spaßige Chauffeur-Simulation Gute-Laune-Optik und Arcade-Feeling vereint.



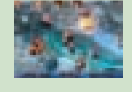
**4 Elder Scrolls Travels: Oblivion** – 3. Quartal

PSP: Weil das westliche Rollenspiel auch im Kleinformat eine fantasievolle Welt zum Leben erweckt.



**5 Final Fantasy 12: Revenant Wings** – 4. Quartal

DS: Weil das erste wirklich neue "Final Fantasy" für Nintendos Handheld sicher ein fantastisches Erlebnis wird.



## Leseführung >>

### So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP und Nintendo DS. Wer zukünftige Game-Boy-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Extended-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.

# The Legend of Zelda:
## Phantom Hourglass

**Die Sanduhr läuft ab: Bald schon feiert Nintendos Zipfelmützenträger sein DS-Debüt. Wir nehmen Links neues Abenteuer unter die Lupe.**

Abenteuer >> Action-Adventure

Warum sehnen Millionen von Spielern die Veröffentlichung eines neuen "Zelda"-Spiels herbei? Ist es das geniale Leveldesign? Sind es die verzwickten Rätsel? Oder ist es die farbenfrohe Oberwelt, die ein Gefühl von 'Hier bin ich zu Hause' versprüht? Wahrscheinlich eine Kombination aus alledem. Sicher ist: Bei kaum einer anderen Serie könnt Ihr Euch so sicher sein, ein nahezu makelloses Spiel geliefert zu bekommen. Das wird wohl auch mit "Phantom Hourglass" nicht anders sein. Aber macht Euch selbst ein Bild von den legendären Erlebnissen...

### — Viel Wind um Link —

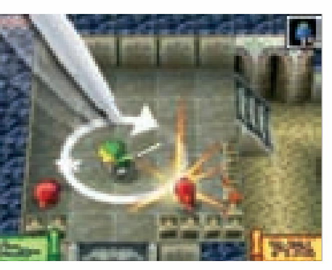
Das Inselreich der Gamecube-Episode "Wind Waker" steht im Mittelpunkt Eurer Erkundungen. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch die Geschichte der Konsolen-Vorlage weitergesponnen wird und Ihr auf alte Bekannte trefft. Freut Euch beispielsweise auf ein Wiedersehen mit Piratenbraut Tetra und ihrer tollkühnen Crew. Auch die Segeltörns sind wieder mit an Bord, allerdings steuert Ihr das Schiff auf dem DS nicht direkt, sondern zeichnet auf der Seekarte den Kurs ein – die Überfahrt erfolgt dann wie von Geisterhand. So habt Ihr die Hände frei für die Bordkanone, mit der Ihr Meeresungeheuer unschädlich macht. Konsequent ist schließlich auch, dass man den Comic-Look des inoffiziellen Vorgängers beibehält.

Allerdings wollen wir uns in diesem Artikel nicht mit lustigen Bootsfahrten oder Story-Details aufhalten, sondern uns auf einen Knackpunkt konzentrieren: die Steuerung.

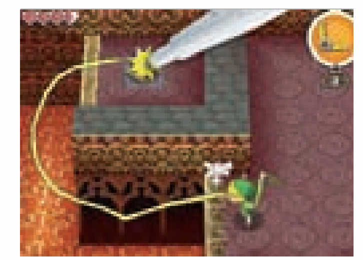
### — Alleskönner Stylus —

Die Zeiten, in denen Ihr den Zipfelmützenträger mit dem Steuerkreuz durch die Welt manövriert habt, sind vorbei. Stattdessen lotst Ihr ihn nun mit dem Stylus durch Städte

DS **Bei Fuß: Setzt Ihr den Stylus weit entfernt vom Elfenjungen an, hetzt er durch die Gegend (oben). Drückt Ihr den Stift direkt neben Link auf den Touchscreen, schlendert er gemütlich über den Strand (rechtes Bild).**



DS **Runde Sache: Zieht mit dem Stylus einen Kreis um Link, um eine Wirbelattacke vom Stapel zu lassen.**



DS **Luftlinie: Zeichnet die Flugbahn des Bumerangs ein, um ihn auf unerreichbare Schalter zu werfen.**



DS Stimmig, aber Geschmackssache: Die Optik von "Phantom Hourglass" ist im gleichen Cel-Shading-Stil gehalten wie die von "Wind Waker" für den Gamecube.

und Kerker. Berührt mit dem Zeichenwerkzeug eine beliebige Stelle neben Link und er läuft schnurstracks zu diesem Punkt. Hebt Ihr den Stift nicht wieder an, läuft der brave Blondschopf immer weiter in die vorgegebene Richtung. Bewegt Ihr den Stylus zudem auf und ab, läuft der Knirps Schlangenlinien – so navigiert Ihr ihn leichtfüßig durch Gegnerhorden. Die innovative Steuerung ermöglicht es Euch außerdem, die Laufgeschwindigkeit des Spitzohrs zu dosieren: Je weiter entfernt Ihr den Stylus von Link ansetzt, desto schneller flitzt er durch die Gegend.
Auch sämtliche anderen Aktionen nehmt Ihr mit dem Touchpen vor. Bei Kämpfen beispielsweise tippt Ihr die Feinde an; daraufhin spurtet der kühne Held los und streckt den Widersacher mit einem Schwertstreich nieder. Haben Euch mehrere Gegner eingekreist, kritzelt Ihr einen Kreis um den Protagonisten und lasst ihn via Wirbelattacke zum Rundumschlag ausholen. Die ungewöhnliche Steuerung erfordert zwar etwas Eingewöhnung, funktioniert dann aber tadellos. Einziger kleiner Wermutstropfen: Gelegentlich nahm uns die eigene Hand die Sicht auf den Bildschirm – aber das ist wohl nur Übungssache.



DS Schiebung: Klassische Rätseleinlagen dürfen natürlich nicht fehlen.





DS Kein Seemannsgarn: Zeichnet Euren Kurs auf der Karte ein und Kapitän Link steuert den gewünschten Hafen selbstständig an.

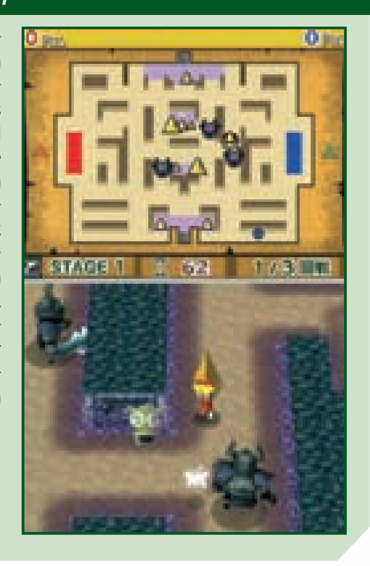
## Link, der Kartograf

Ein weiteres Novum in der "Zelda"-Historie: Erstmals dürft Ihr auf der Übersichtskarte eigene Eintragungen vornehmen. Erspäht Ihr z.B. in einem Verlies eine Schatzkiste, die Ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht erreichen könnt, markiert Ihr die Stelle mit einem fetten Kreuz (oder einem beliebigen anderen Symbol). Wenn Ihr später zurückkehren wollt, müsst Ihr nicht lange planlos durch den komplexen Kerker irren, sondern haltet Euch an Eure Aufzeichnung – sehr praktisch. Des Weiteren nutzt Nintendo die interaktive Karte, um einige knifflige Rätsel einzustreuen, bei denen Eure Kritzeleien auf der Karte z.B. ein Muster ergeben, das Ihr zum Öffnen einer Tür benötigt.

So viele innovative Ansätze, so viel Potenzial: "Phantom Hourglass" könnte eine echte Spielspaßgranate werden. Allerdings beherbergen neue Ansätze auch das Risiko, bewährte Spielmechanismen lahm zu legen. Bisher sieht es allerdings so aus, als ob Links DS-Abenteuer Maßstäbe setzen könnte. Wir bleiben am Ball. *ak*

## Fang den Link – der Multiplayer-Modus

Während in den Mehrspieler-Partien eine Person die Rolle von Link übernimmt, schlüpfen bis zu drei Mitspieler in die Rüstungen feindlicher Wachen. Diese müssen verhindern, dass der Elfenjunge Triforce-Teile einsammelt und in sein Areal zurückbringt. Dazu zeichnen sie auf der Kerker-Karte ihre Patrouillengänge ein – die Bewegung erfolgt automatisch. Ihr Vorteil ist, dass sie auf der Karte sehen, wo Link sich gerade aufhält. Der Triforce-Sammler erspäht die gegnerischen Einheiten dagegen erst, wenn er einen Splitter aufgenommen hat. Außerdem läuft das Spitzohr langsamer, sobald es Ballast mit sich herum trägt. Je größer das Fragment, desto behäbiger wird Link – aber desto mehr Punkte sahnt er auch ab. Ein netter Spaß abseits des Solo-Abenteuers.




DS Lasst Euch nicht erwischen: Während ein Spieler Kristallsplitter zusammenrafft, versuchen die anderen, ihn auf frischer Tat zu ertappen.

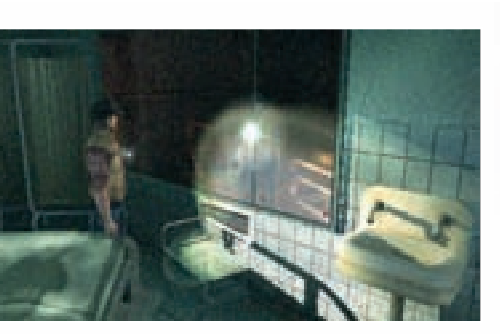
**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**

PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | Nintendo, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Termin | 4. Quartal |

**PERSPEKTIVE 85-95 VON 100**

**Was soll da noch schief gehen? "Phantom Hourglass" glänzt mit toller Steuerung und bewährten Serientugenden.**



PSP Da kommt Stimmung auf: "Origins" brilliert mit realistischen Schattenspielen.



# Silent Hill Origins

**Gruseln auf einem Handheld – funktioniert das? Wir gehen dieser Frage mit "Silent Hill Origins" auf den Grund.**

Abenteuer >> Action-Adventure

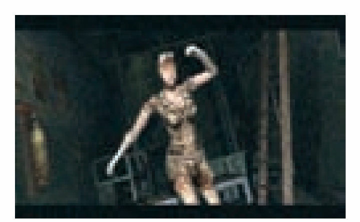


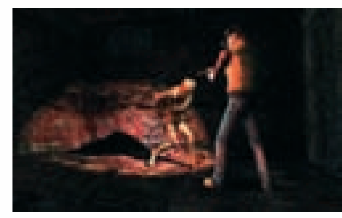
PSP Düster, schmuddelig und von Schimmel zerfressen – so gehört sich das für ein "Silent Hill"-Spiel. Für die richtige Atmosphäre sorgt außerdem ein Grießelfilter.

Früher war das Städtchen Silent Hill ein geruhsames, idyllisches Ausflugsziel. Die Spieler der bisherigen Episoden (siehe Infokasten) haben den Ort allerdings anders in Erinnerung – für sie glich der Besuch einem Albtraum. Statt sonnendurchfluteter Alleen erwartete sie ein bedrohlicher, immer währender Nebel. Statt kultureller Sehenswürdigkeiten verlockten höchstens abbruchreife Gebäude zum Sightseeing. Von den Bewohnern fehlte jede Spur, dafür leisteten schreckliche Höllenkreaturen Gesellschaft.

Was diesen ehemals beschaulichen Ort in eine Brutstätte des Bösen verwandelt hat, das erfahrt Ihr in "Silent Hill Origins". Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Brummi-Fahrers Travis O'Grady und macht Euch auf Erkundungstour. Ganz freiwillig seid Ihr hier allerdings nicht gelandet: Wagemutig habt Ihr Euren Trip unterbrochen, um ein Mädchen aus einem brennenden Haus zu retten. Serienkennern dürfte die Kleine, die auf den Namen Alessa hört, bekannt vorkommen. Travis verliert das Gör jedoch aus den Augen und hofft, sie im örtlichen Hospital wiederzufinden. "Silent Hill"-Veteranen ahnen, dass hier etwas ganz anderes auf den tapferen Recken wartet: blutbesudelte, verunstaltete und hinkende Psycho-Krankenschwestern! Doch Ihr seid dem perversen Personal nicht hilflos ausgeliefert. Schnappt Euch Nahkampfwaffen wie Katana oder Vorschlaghammer und 'verarztet' damit Eure Patientinnen. Wer den Scheusalen dagegen lieber nicht zu nahe kommen will, verpasst ihnen mit allerlei Schusswaffen eine Bleispritze.

Grafisch begeistert der Handheld-Horror schon jetzt: Detaillierte wie morbide Umgebungen, atmosphärische Lichtspielereien und plastische Höllenkreaturen sorgen dafür, dass sich Eure Finger verkrampft um die PSP klammern. Und das liegt wohlgemerkt nicht an der Steuerung: Via Druck auf die R-Taste nehmt Ihr eine Kampfhaltung ein bzw. zückt Euer Schießeisen. Betätigt Ihr dazu noch den X-Knopf, schwingt Euer Charakter seine Schlagwaffe oder betätigt den Abzug. Die Kamera zentriert Ihr per L-Button hinter dem Protagonisten. Den fehlenden zweiten Analogstick (gegenüber der PS2) konnten wir bislang gut verschmerzen. Es deutet also alles darauf hin, dass den englischen Entwicklern von Climax das Kunststück gelingt, die beklemmende "Silent Hill"-Atmosphäre auf Sonys kleinen Kasten zu transportieren. Außerdem sorgt mit Akira Yamaoka ein Mann für den musikalischen Rahmen, der bereits die Vorgänger mit schaurig-schönen Melodien ausstattete – Kopfhörer dringend empfohlen! *ak*





PSP Kranke Schwestern: Die abgedrehten Pflegerinnen wollen Euch ans Leder – stoppt sie mit einer Ladung Blei.

## Silent Hill Origins

PSP | DS

| | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Climax, England |
| Hersteller | >> | Konami |
| Termin | >> | 3. Quartal |

**PERSPEKTIVE 70-90 VON 100**

**Das Grauen hält Einzug auf die PSP: grafisch prächtiges Psycho-Spiel, das für Adrenalinschübe sorgen wird.**

## Die Vorgänger: "Silent Hill" für heimische Konsolen

1999 nahm das Grauen seinen Anfang: Erstmals durften PSone-Zocker das gespenstische "Silent Hill" erkunden. Schon damals zeichnete sich die Serie weniger durch Schockeffekte aus, wie sie z.B. "Resident Evil" bietet, sondern sorgte beim Spieler durch unterschwelligen Horror, einen bizarren Klangteppich und groteske Geschöpfe für permanentes Unwohlsein. Nach dem Erfolg des Erstlings folgten drei PS2-Nachfolger, die sich spielerisch eng an das Original hielten. Lediglich der letzte Teil, "The Room", überraschte mit unkonventionellem Zimmer-Ambiente – nervte gleichzeitig aber mit Design-Macken und Level-Recycling.

Übrigens: Während die Konsolen-Varianten von Konami in Japan entwickelt wurden, werkelt Climax (England) an der PSP-Fassung.



PS2 Sauerei: "Silent Hill" geizt nicht mit rotem Lebenssaft (hier Teil 4).

# DIE WILDEN WARIOS SIND LOS





# Pokémon Diamant & Perle

## Die Pokémon erobern das Internet: Fordert Freunde zum Online-Match und tauscht Monster mit Spielern aus aller Welt!

Abenteuer >> Rollenspiel

Im Sommer ist es endlich soweit: Nintendos Pokémon-Trainer kommen auf den DS! Im Gegensatz zum "Ranger" fängt der Trainer eine sechsköpfige Monsterparty, um sie in zahllosen Kämpfen auszubilden und schließlich mit ihnen die Meisterschaft in der Liga zu gewinnen – zwei Modul-Versionen variieren die Monster und zwingen die Spieler so zum Tausch. Dabei werden 100 neue Arten die Pokémon-Vielfalt auf 481 Exemplare erweitern.

Auch wenn das Abenteuer auf den ersten Blick wie seine Vorgänger wirkt, ließen sich die Entwickler einige Verbesserungen einfallen. Die Grafik besitzt zwar kaum mehr Details als die der GBA-Episoden, stellt die Umgebung aber pseudodreidimensional dar. Auch bei den Kämpfen erwartet Euch klassische Bitmap-Optik, die allerdings mit neuen Spezial- und Überblendeffekten ausgeschmückt ist.

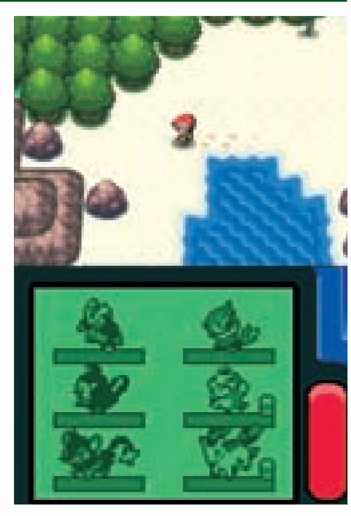
Die neue Rollenspielwelt unterstützt den wahlweise männlichen oder weiblichen Helden mit modernen Gimmicks. Neu ist vor allem die virtuelle Armbanduhr, die nicht nur die Zeit preisgibt: Eingebaut sind auch Taschenrechner, Notizblock, Pokémon-Betrachter und Partymanager. Das praktische Werkzeug wird auf dem unteren Bildschirm eingeblendet und per Touchscreen bedient. Der Stylus kommt zudem in den Kämpfen, bei einigen Minispielen und Spezialszenen zum Einsatz – man unterschreibt z.B. die Trainerlizenz und malt Grußkarten.

Komplexer sind auch die Linkfunktionen, die Online-Matches mit Mikro-Chat unterstützen. Allerdings ist keine Internet-Liga geplant, man wird lediglich per Freundescode Mitspieler finden können. Neben den bekannten Matches für bis zu vier Spieler lockt ein Mehrspieler-Modus, in dem bis zu acht Freunde ein Kerkerlabyrinth erforschen und ihre Geheimbasen errichten. Hier wetteifert Ihr in diversen Matches wie "Capture the Flag".

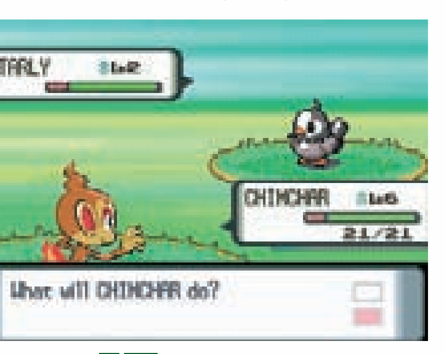
"Diamant & Perle" sind übrigens mit ihren Vorgängern kompatibel. Per GBA-Slot lassen sich die Schützlinge aus den Episoden "Smaragd", "Saphir", "Rubin", "Feuerrot" und "Blattgrün" übernehmen. *oe*




DS Sieht vor allem in Bewegung schicker aus als die Vorgänger auf dem Game Boy Advance. Technisch am Limit ist der DS bei dieser Grafik leider nicht...



DS Werkzeuge fürs Armband: Mit dem Manager behaltet Ihr die Pokémon im Blick.



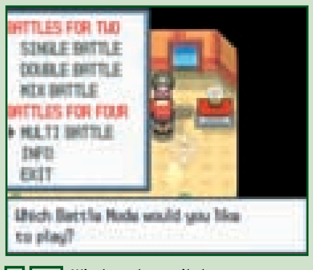

DS Die Kämpfe sind mit mehr Spezialeffekten geschmückt und komplett über Touchscreen steuerbar.



DS Die verbesserte Grafik zeigt Bäume und Häuser in 3D, neue Details lassen sich aber kaum erspähen.

### Traditionelle Handlung

Wie gewohnt ähneln Spielablauf und Story von "Pokémon: Diamant & Perle" denen früherer Episoden. Zuerst lernt Ihr die Rivalen und den Professor kennen, der fortan regelmäßig auftaucht und mit Euch wetteifert. Dann erforscht Ihr auf der Suche nach allen Pokémon-Typen die Routen, Höhlen und Städte der Abenteuerwelt – zuletzt erreicht Ihr die berühmte Trainer-Liga. Für Spannung sorgen zudem die finsteren Pläne des Team Galaxis, die Ihr mutig durchkreuzt: Lasst nicht zu, dass sie die Kräfte der Pokémon für ihre Schandtaten missbrauchen!




DS Wiedersehen mit dem Professor: Bei der neuen Handlung sollten Fans der Serie auf Déjà-vu-Erlebnisse gefasst sein.

### Pokémon Diamant & Perle



PSP | DS

| | |
|---|---|
| Entwickler | Game Freak, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Termin | Sommer |

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Mit Online-Kämpfen und Wettbewerben für acht Spieler: "Pokémon" behält seinen Look, wird aber moderner.



PSP Engen Haarnadelkurven kauft Ihr mit der Luftbremse den Schneid ab.

# Wipeout Pulse

**Zurück in die Zukunft der Rennspiele! Die ersten Infos zum kommenden PSP-Flitzer.**

Rennspiel >> Arcade

Wer seine Freunde mit opulenter Grafikpracht ins PSP-Lager locken will, legt nicht selten ein Rennspiel ein: Während das Raser-Genre auf Nintendos Klappkonsole nach wie vor ein Schattendasein fristet, schöpfen Sony-Bleifüße aus dem Vollen. Einer der ersten Titel für die PSP zählt nach wie vor zu den schönsten und besten Spielen für die tragbare Playstation – "Wipeout Pure". Jetzt legt Sony nach: "Wipeout Pulse" setzt die erfolgreiche Tradition der Zukunftsraserei fort, überrascht aber gleichzeitig mit frischen Features.

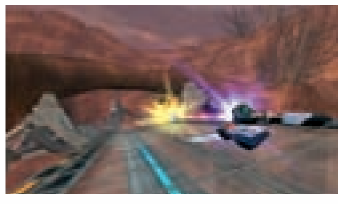
Markanteste Neuerung sind die sogenannten 'Mag Strips'-Sektionen: Auf bestimmten (optisch gekennzeichneten) Abschnitten schmiegt sich Euer Gleiter magnetisch an die Strecke. Ihr behaltet weiterhin die volle Kontrolle über den Boliden, könnt aber z.B. in Überkopf-Passagen nicht nach unten fallen. Die Entwickler wollen beim Streckendesign so neue Pfade beschreiten – haarsträubende Korkenzieher-Loopings und Achterbahn-ähnliche Abschnitte sind nicht das Ende der Fahnenstange.

Abseits dieser Neuerung setzen die Engländer auf Bewährtes – soll heißen die gewohnt stylische Symbiose aus futuristischem Gleiterdesign und treibenden Beats. Electro-Hassern muss aber nicht bange sein; dank MP3-Import cruist Ihr auch zu Metal-Mucke oder Volksmusik über die Piste. Ein bisschen mehr von allem darf's aber doch sein – schließlich wollen auch Serien-Veteranen zum Kauf animiert werden: 24 neue Kurse, drei zusätzliche Waffensysteme und satte sieben Spielmodi laden zur luftig-leichten Raserei ein. Neben einer aufgebohrten Einzelspieler-Kampagne feiert die 'Eliminator'-Variante ihren PSP-Einstand – hier lassen schießwütige PS-Jünger die Waffen sprechen.

Einen Kniff der Entwickler haben wir Euch bislang vorenthalten: das Michael-Jackson-Feature. Auf einigen Kursen wählt Ihr zwischen 'White Run' und 'Black-Run'. Diese Alternativrouten unterscheiden sich in puncto Streckendesign und Schwierigkeitsgrad – dass dieses Spielelement allerdings nach dem King of Pop benannt ist, halten wir für ein böses Gerücht... *ms*



PSP Stilsicher rasen: Das Design der futuristischen Flitzer ist seit jeher ein Aushängeschild der der erfolgreichen "Wipeout"-Marke.



PSP Die Wüste lebt: Auch vor staubigem Hintergrund drückt Ihr auf die Tube.

## Vorbildfunktion: Killer Loop



Deutsche Entwickler haben's auf der PSone vorgemacht: "Killer Loop" von den Hamburger Entwicklern VCC Entertainment basierte auf der Magnet-Idee. Die pfeilschnelle Raserei ermöglichte Spielern, ihre Gleiter per Knopfdruck magnetisch an die Strecke zu kleben. Dadurch wurden waghalsige Rennmanöver über Kopf möglich. Außerdem sorgte der überlegte Einsatz dieses Features für zusätzliche Geschwindigkeitsschübe. Die zahlreichen Extrawaffen, mit denen die Tripod-Flitzer ausgestattet waren, wurden ihrerseits aber vom Original-"Wipeout" abgekupfert.

## Wipeout Pulse



PSP DS

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Sony Liverpool, England |
| Hersteller >> | Sony |
| Termin >> | September |

**PERSPEKTIVE 75-90 VON 100**

**Eine sichere Sache: "Wipeout Pulse" kultiviert alte Stärken und integriert sinnvolle Neuerungen.**

# Mini-Previews >>



DS Was Ratchet kann, ist für Crash erst recht kein Problem: Beweist Gleichgewichtsgefühl beim Grinden auf schmalen Pfaden.

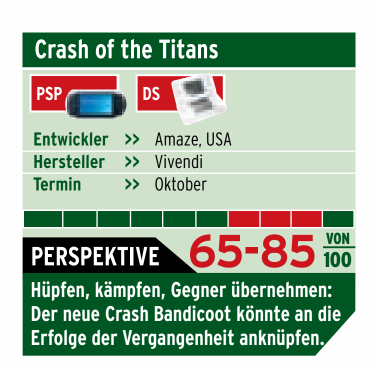
DS Minispieleinlagen sind natürlich mit dabei: Hier dürft Ihr bei der japanischen Glückskugelei Pachinko ran.



## Crash of the Titans

**Reaktion >> Jump'n'Run**

**Die Beutelratte besinnt sich alter Stärken und stürzt sich in ein kampflastiges Hüpfabenteuer.**



**Crash of the Titans**

PSP DS

| | |
|---|---|
| **Entwickler** >> | Amaze, USA |
| **Hersteller** >> | Vivendi |
| **Termin** >> | Oktober |

**PERSPEKTIVE** 65-85 VON 100

**Hüpfen, kämpfen, Gegner übernehmen: Der neue Crash Bandicoot könnte an die Erfolge der Vergangenheit anknüpfen.**

Vor mehr als zehn Jahren debütierte Crash Bandicoot auf der PSone mit einer überzeugenden Jump'n' Run-Trilogie, konnte sich aber entgegen der Erwartungen Sonys nicht zum Firmenmaskottchen entwickeln. Später übernahm Vivendi das Ruder und machte die Beutelratte auf allen möglichen Konsolen zum Star, verlor aber immer mehr den Faden: Zuletzt musste sich Crash zum wiederholten Mal als Pilot in mittelprächtigen Fun-Racern und bei "Crash Boom Bang" als Opfer einer verunglückten Minispielsammlung hergeben.

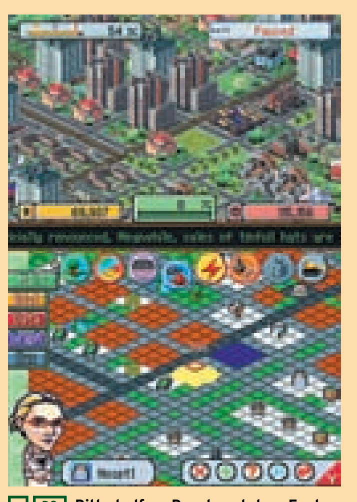
Doch die Zukunft sieht besser aus: Für "Crash of the Titans" haben sich die Entwickler zwar einige ungewöhnliche Neuerungen einfallen lassen, übernehmen aber auch viele der Stärken, die Crash groß gemacht haben. So wuselt Ihr durch bunte Umgebungen und hüpft wie gehabt über Abgründe und Plattformen. Dazu gesellen sich Skateboard-Einlagen, auch die obligatorischen Minispiele wird es geben – aber nur als Nebenbeschäftigung.

Grundsätzlich seid Ihr nicht mehr ausschließlich auf Eure Akrobatik angewiesen. Normale Feinde vermöbelt Ihr mit flinken Attacken, dickere Brocken könnt Ihr übernehmen, indem Ihr auf ihre Schultern springt. Habt Ihr einen Fiesling unter Kontrolle, könnt Ihr dessen Fähigkeiten nutzen, um zum Beispiel große Hindernisse aus dem Weg zu räumen oder an sonst unerreichbare Plätze zu gelangen. So kommt eine Prise Taktik ins Spiel, denn je nach Situation braucht Ihr bestimmte Monster, um weiterzukommen.

## SimCity DS

**Denken >> Simulation**

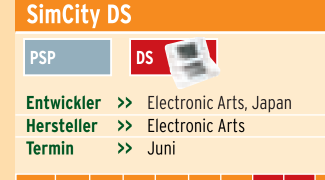
Der erste große Erfolg von Entwickler-Legende Will 'Die Sims' Wright feiert auf dem DS sein Comeback: Bei "SimCity DS" schlüpft Ihr in die Rolle eine Städteplaners und errichtet eine Metropole von Grund auf neu. Definiert auf dem Land Baugebiete und sorgt mit klugen Entscheidungen und Planungen dafür, dass viele Menschen in die isometrisch dargestellte Stadt ziehen. Je mehr Wachstum Ihr anstachelt, desto florierender geht es der Wirtschaft und um so mehr habt Ihr zu tun – Naturkatastrophen und motzende Mitbürger erfordern Aufmerksamkeit. Neben der hübschen Optik profitiert die DS-Version von speziell optimierter Touchscreen-Bedienung und einsteigerfreundlicher Helferunterstützung. Und bricht mal ein Feuer aus, könnt Ihr es durch Mikropusten löschen – putzig.



DS Bitte helfen: Berater stehen Euch jederzeit auf Anfrage zur Seite.



**SimCity DS**



PSP DS

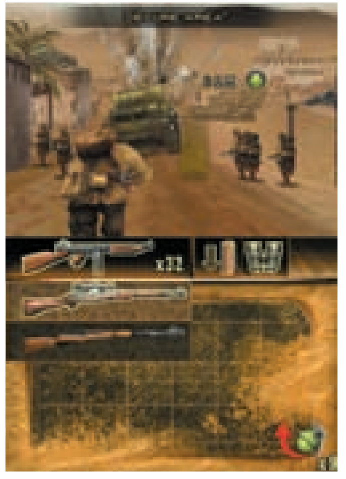
| | |
|---|---|
| **Entwickler** >> | Electronic Arts, Japan |
| **Hersteller** >> | Electronic Arts |
| **Termin** >> | Juni |

**PERSPEKTIVE** 70-90 VON 100

**Der Städtebau-Klassiker ist auf dem DS mit putziger Optik und feiner Bedienung hitverdächtig.**

# Brothers in Arms DS

**Action >> Third-Person-Shooter**

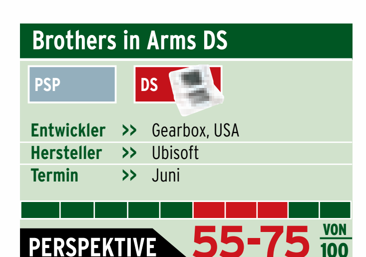


DS Der untere DS-Screen dient zum Steuern via Stylus, zum Werfen von Granaten und zur Waffenwahl.

Auf den stationären Konsolen steht die "Brothers in Arms"-Reihe für anspruchsvolle Ego-Shooter-Kost mit Taktikeinschlag. Letzteres wurde im Gegensatz zur PSP-Version (Test in Ausgabe 7) beim DS-Ableger wegrationalisiert, ebenso die Ich-Perspektive: Via Nintendo-Handheld seht Ihr Eurem Digi-Kameraden von hinten über die Schulter und ballert dank Zielkreuz unkompliziert in die Horden von Nazi-Soldaten. Insgesamt 16 Missionen gilt es zu meistern, in einigen davon erklimmt Ihr auch Fahrzeuge wie Jeep oder Panzer.

Optisch ist "Brothers in Arms" gelungen, spielerisch gibt's einiges auszusetzen. So nervt das hakelige Panzerfahren und der linearen Ballerei fehlt es an Abwechslung.

**Brothers in Arms DS**



PSP | DS

| | |
|---|---|
| **Entwickler** | Gearbox, USA |
| **Hersteller** | Ubisoft |
| **Termin** | Juni |

**PERSPEKTIVE 55-75** VON 100

**Gradlinige, hübsche Third-Person-Ballerei mit nervigen Fahrmissionen; außerdem fehlt es noch an Abwechslung.**

# Pursuit Force: Extreme Justice

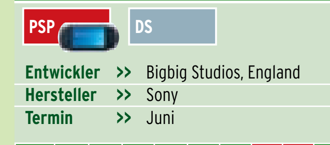
**Action >> Vehikel-Shooter**



PSP Auch diesmal stehen Hochgeschwindigkeits-Ballereien im Mittelpunkt.

Wieder versetzt Euch Sony in die Rolle eines coolen PS-Agenten, der zur Verbrechensbekämpfung mit blitzschnellen Vehikeln losbraust und bei voller Fahrt auf motorisierte Feinde ballert. Neben aufgemotzter Grafik versprechen die Entwickler noch spektakulärere Actioneinlagen mit größeren Fahrzeugen, knackige Bosskämpfe und wählbare Schwierigkeitsgrade. Letzteres würde "Extreme Justice" besonders gut tun, der Vorgänger sorgte regelmäßig für Frust.

**Pursuit Force: Extreme Justice**



PSP | DS

| | |
|---|---|
| **Entwickler** | Bigbig Studios, England |
| **Hersteller** | Sony |
| **Termin** | Juni |

**PERSPEKTIVE 70-85** VON 100

**Rasante Fahrzeug-Flitzerei und -Ballerei im Hollywood-Hochglanz-Stil; diesmal wohl etwas fairer.**

## Create & Race

# DTM Race Driver

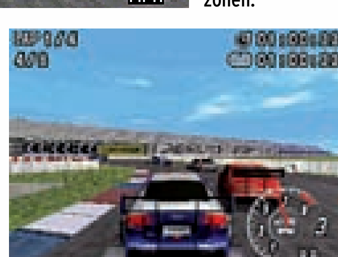
**Rennspiel >> Simulation**




DS Für Abwechslung ist gesorgt: Fahrt Ihr Rennen in der Innenstadt, gibt's natürlich kaum Auslaufzonen.

Ging es um Codemasters "DTM Race Driver"-Serie, mussten DS-Besitzer bislang neidisch auf ihre PSP-Rivalen schauen, die bereits zweimal mit dem abwechslungsreichen Sammelsurium aller möglichen Rennsportvarianten beglückt wurden. Nun könnte sich die Situation umdrehen: Denn zum einen erscheint in Kürze mit "Create & Race" eine Umsetzung für Nintendos Klappkonsole, und zum anderen hat diese etwas zu bieten, was es auf Sonys Handheld nicht gibt – einen vollwertigen Kurseditor. Mit dem könnt Ihr bequem per Stylus Eure eigenen Pisten basteln und sowohl Streckenverlauf als auch Umgebungsoptik bestimmen. Das Ergebnis befahrt Ihr dann natürlich nicht alleine, sondern stellt es per WiFi-Verbindung auch Euren Freunden zur Verfügung.

Wer keine Lust hat, selbst kreativ zu werden, muss sich aber keine Sorgen machen. Codemasters packt stolze 32 originalgetreue Kurse aufs Modul, die Ihr mit 25 lizenzierten Vehikeln befahrt. Egal ob bekannte DTM-Tourenwagen auf dem Nürburgring oder seltsam anmutende Chevrolet-Trucks im australischen Bathurst, für Abwechslung ist gesorgt.



DS Originalgetreu: Beweist Euer Können auf echten Rennsportkursen.

Wir konnten bereits ein paar Proberunden drehen und sind von "DTM Race Driver" sehr angetan. Zwar fallen die Landschaften auf dem DS recht flach aus, doch Kursführung, Geschwindigkeitsgefühl und Fahrzeugdetails stimmen; auch die Steuerung weiß zu überzeugen. Wenn nichts mehr schief geht, dürfen sich DS-Raser also bald auf ein neues Spitzenrennspiel freuen.




DS Unendlich viele Strecken: Mit einem handlichen Editor bastelt Ihr Euch immer neue Pisten zusammen.

**DTM Race Driver: Create & Race**

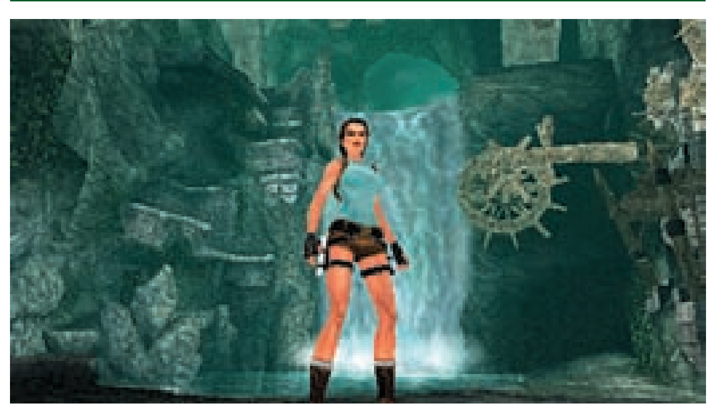
PSP | DS

| | |
|---|---|
| **Entwickler** | Firebrand Games, England |
| **Hersteller** | Codemasters |
| **Termin** | 3. Quartal |

**PERSPEKTIVE 70-85** VON 100

**Das DS-Debüt der hochkarätigen Rennspielserie verspricht realistischen Fahrspaß und viel Abwechslung.**

## Anniversary
# Tomb Raider
Abenteuer >> Action-Adventure


PSP Lara Croft erstahlt in neuem Glanz, hat aber ihre alte Garderobe rausgekramt: Das knallenge türkise Oberteil ist schon legendär.

Mit etwas Verspätung (Videospiel-Ikone Lara Croft debütierte 1996) wird nun der zehnte Geburtstag der "Tomb Raider"-Serie gefeiert. Der "Anniversary" betitelte neue Teil ist eine Reise in die Vergangenheit: Hier erlebt Ihr nämlich keine frischen Abenteuer der vollbusigen Forscherin, sondern spielt eine Neuauflage ihres ersten Playstation-Einsatzes nach.


PSP Mit verbesserter Zielautomatik und 'Adrenalin-Attacken' wehrt Ihr Euch gegen meist tierische Feinde.

Entwickler Crystal Dynamics hat sich zum Glück die Mühe gemacht, alles auf den heutigen Stand der Dinge zu bringen. So dient die Technologie und Steuerung von "Tomb Raider: Legend" als Basis, wobei Letztere besser an Handheld-Belange angepasst werden soll. Die vier Szenarien in Peru, Griechenland, Ägypten und auf einer verschollenen Insel orientieren sich derweil stark am PSone-Vorbild, wurden aber ebenfalls generalüberholt. Markante Stellen erkennen Veteranen sofort wieder, es gibt aber auch allerhand neue Abschnitte und Rätsel. Dabei liegt der Schwerpunkt diesmal auf anspruchsvollen Kletterpassagen, auch Schwierigkeitsgrad und Umfang übertreffen "Legend" deutlich – für gepflegte und knifflige Abenteuerstunden ist gesorgt.

Handheld-Abenteurer dürfen sich zudem wieder über PSP-exklusive Boni freuen. Schaltet besondere Outfits frei oder duelliert Euch mit einem Freund bei Hindernisrennen durch fallengespickte Abschnitte.



PSP Knifflige Kletter- und Hüpfpassagen stehen diesmal im Mittelpunkt.

### Tomb Raider: Anniversary

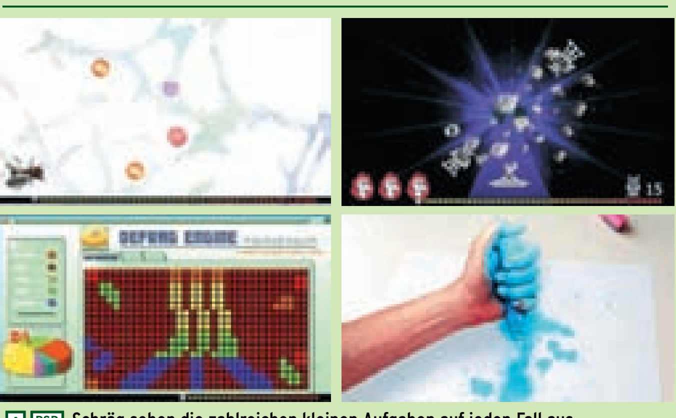
PSP | DS

| | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Crystal Dynamics, USA |
| Hersteller | >> | Eidos |
| Termin | >> | Juni |

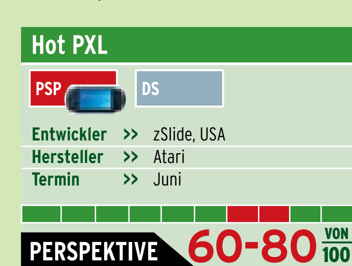
PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Zurück zu den Ursprüngen: Lara Croft erlebt ihr erstes Abenteuer diesmal mit Luxus-Optik und guter Steuerung.

# Hot PXL
Reaktion >> Geschicklichkeit


PSP Schräg sehen die zahlreichen kleinen Aufgaben auf jeden Fall aus – Stilbrüche und merkwürdige Szenarien sind beabsichtigt.

Was "Wario Ware" für DS-Daddler ist, soll "Hot PXL" für PSP-Spieler werden: Über 200 Minispiele tummeln sich auf der UMD und holen sich ihre Inspirationen aus allen Richtungen – mal ballert Ihr Euch durch einen Retroabschnitt, mal geht Ihr als Pixelrocker zum Stagediving. Klingt völlig abgedreht und könnte ein skurriler Spaß werden.

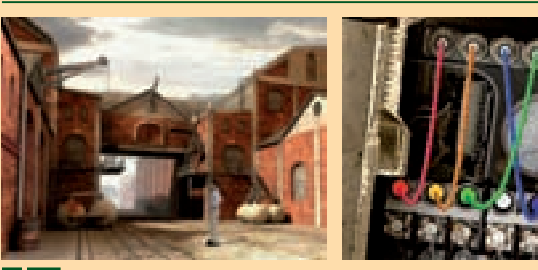
### Hot PXL

PSP | DS

| | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | zSlide, USA |
| Hersteller | >> | Atari |
| Termin | >> | Juni |

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Durchgeknallte Winzspiel-Sammlung für Sony-Fans: Hoffentlich wird's ähnlich gut wie "Wario Ware".

# Undercover: Doppeltes Spiel
Abenteuer >> Grafik-Adventure


DS Klassische Abenteuer-Tugenden: Erforscht hübsch gezeichnete Schauplätze und zeigt in Minispielen (z.B. Bombenentschärfung, rechts) Euer Geschick.

In Wien geben die Designer von Sproing dem ersten klassischen Grafik-Adventure für den DS den letzten Schliff. "Undercover: Doppeltes Spiel", das Prequel zum PC-Abenteuer "Undercover: Operation Wintersonne" bietet Rätselunterhaltung in einem britischen Laborkomplex der frühen 30er-Jahre. Die beiden Spielfiguren, der biedere Dr. Russell und die propere Sekretärin Audrey, nutzen beide DS-Bildschirme, um ihre Fähigkeiten zu kombinieren. Per Stylus-Steuerung versuchen sie, gemeinsam sämtliche Kopfnüsse um ein düsteres Mordkomplott aufzuklären. Spannend!

### Undercover: Doppeltes Spiel

PSP | DS

| | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Sproing, Österreich |
| Hersteller | >> | Anaconda |
| Termin | >> | August |

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Ein Grafik-Adventure alter Schule. Wenn Rätsel und Story halten, was sie versprechen, wird's ein Kleinod.

# Spiele-Test >>

## So werten die Experten!

## Fakten & Features

**Schwierigkeit**
Ist das Spiel einfach oder schwer?

**Zirka-Preis**
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

**Sprache**
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

**Alternativen**
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

**Pro & Contra**
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

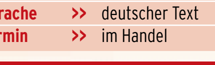
**Multiplayer**
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

**Grafik**
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

**Sound**
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Cybermedia, Deutschland |
| Hersteller >> | Team MAN!AC |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1) |

**Name des getesteten Spiels**

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

**Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.**

## Der DS-Faktor

**Hier wird der DS-Faktor erklärt**

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon









**Spielspaß**
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

## Das Tester-Team


**Martin Gaksch**
**Spielt zurzeit:**
Virtua Tennis 3 (PSP)
Diddy Kong Racing (DS)
Yoshi's Island DS (DS)


**Janina Wintermayr**
**Spielt zurzeit:**
Burnout Dominator (PSP)
Zendoku (DS)
Nintendogs (DS)


**Robert Bannert**
**Spielt zurzeit:**
Nintendogs (DS)
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Crush (PSP)


**Oliver Ehrle**
**Spielt zurzeit:**
Socom: Fireteam Bravo 2 (PSP)
Pokémon Ranger (DS)
Final Fantasy 6 Advance (GBA)


**Oliver Schultes**
**Spielt zurzeit:**
Ultimate Ghosts'n Goblins (PSP)
Burnout Dominator (PSP)
Diner Dash (DS)


**André Kazmaier**
**Spielt zurzeit:**
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Crush (PSP)
Kirby: Power-Malpinsel (DS)


**Matthias Schmid**
**Spielt zurzeit:**
Crush (PSP)
Animal Crossing: Wild World (DS)
Virtua Tennis 3 (PSP)


**Max Wildgruber**
**Spielt zurzeit:**
Anno 1701 (DS)
Die Siedler (DS)
Diner Dash (PSP)


**Thomas Stuchlik**
**Spielt zurzeit:**
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
Anno 1701 (DS)
After Burner: Black Falcon (PSP)


**Ulrich Steppberger**
**Spielt zurzeit:**
Ratchet & Clank: Size Matters (PSP)
Diner Dash (PSP)
Picross DS (DS)


**Michael Herde**
**Spielt zurzeit:**
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)
Spider-Man 3 (DS)
Exit (PSP)

**Leseführung >>**

## Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

**Rennspiel**
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

**Denken**
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

**Reaktion**
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

**Sport**
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

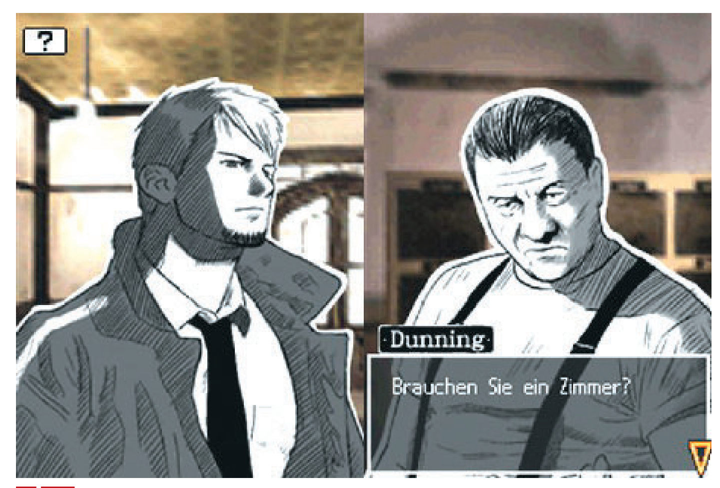
**Action**
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

**Abenteuer**
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.






DS Praktisch: Auf dem linken Screen betrachtet Ihr 'Hausmädchen' Louie in 3D, rechts wird die Umgebung auf einer Karte dargestellt.




DS Nicht alle Charaktere sind Euch wohl gesonnen: Der Hotelbesitzer bietet zwar ein Zimmer an, traut Euch aber nicht so recht über den Weg.

# Room 215 Hotel Dusk

**Abenteuer >> Grafik-Adventure**

Eines vorneweg: Wer Bücher langweilig findet, der wird diesem Adventure nichts abgewinnen. Warum? Weil "Hotel Dusk" durch seine vielen Dialoge eher Lektüre denn Spiel ist. Aber der Reihe nach...

Um einen verschollenen Kollegen aufzuspüren, steigt Ihr in Person des Ex-Polizisten Kyle Hyde im titelgebenden Hotel Dusk ab – und nehmt die Ermittlungen auf. Doch erst einmal heißt es, sich mit der ungewöhnlichen Steuerung vertraut zu machen; Eure Klappkonsole haltet Ihr nämlich um 90 Grad nach links gedreht wie ein Buch. Auf der 2D-Karte des Touchscreens bestimmt Ihr mit dem Stylus die Laufrichtung Eures Charakters – der andere Bildschirm gibt die Umgebung dreidimensional wieder. Sobald Ihr die Bedienung verinnerlicht habt, geht's an die Arbeit. So wartet z.B. ein Rätsel – oder wie im folgenden Beispiel ein Koffer – darauf, geknackt zu werden. Um an den Inhalt des Gepäckstücks zu kommen, bastelt Ihr Euch aus einem Draht-Kleiderbügel einen Dietrich (der Stylus fungiert hier als Werkzeug). Anschließend öffnet Ihr in einer kleinen Geschicklichkeitseinlage das Schloss.

Den Löwenanteil des Detektiv-Alltags machen allerdings Befragungen aus. Um an relevante Indizien zu gelangen, interviewt Ihr Hotelgäste. So kommt Ihr an wichtige Gegenstände und erlebt eine spannende, wendungsreiche Kriminalgeschichte.

Auf grafischer Seite erwarten Euch schicke Aquarell-Zwischensequenzen und stilvoll schraffierte Charaktere. Die 3D-Spieloptik ist gut, hinkt aber etwas hinterher. *ak*

**DS-Faktor**

Nur wer beide Bildschirme im Auge behält, führt seine Ermittlungen erfolgreich: Während Ihr die Umgebung auf dem einen Display aus den Augen des Protagonisten betrachtet, behaltet Ihr auf dem anderen dank einer Grundrisskarte den Überblick. Beispielhaft ist die Einbindung des Touchscreens, auf dem Ihr Euren Charakter steuert und Rätsel löst. Auch das Mikro kommt bei Kopfnüssen gelegentlich zum Einsatz: So blast Ihr z.B. Kreidestaub vom Display.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Cing, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Myst (60 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | Another Code: Doppelte Erinnerung (nicht getestet) |

**Hotel Dusk: Room 215**

Pro
- stilvolle Optik
- intuitive Steuerung
- spannende Story
- nette Rätsel

Contra
- zu wenige Anhaltspunkte
- Dialoge laufen (zu) langsam ab

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

**70 von 100 SPIELSPASS**

**Adventure für Leseratten: spannender, mit massig Dialogen versehener Pixel-Krimi.**



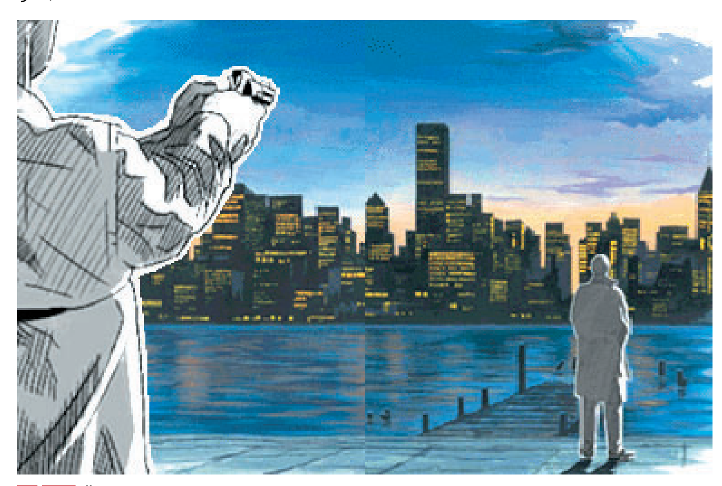
**André Kazmaier** 7 von 10
**„Digitaler Kriminalroman"**

Ich hätte nicht gedacht, dass ich als Videospiel-Redakteur mal eine Buchrezension schreiben würde – bei "Hotel Dusk" ist dies aber der Fall. Sehr gut gefallen haben mir die fesselnde Geschichte, die interessanten Charaktere und die gut geschriebenen Dialoge. Allerdings nervt es gewaltig, dass die zahlreichen (langsam ablaufenden) Plaudereien nicht zu beschleunigen sind. Außerdem kommen Rätsel zu kurz – da hat mich "Another Code" mehr überzeugt.

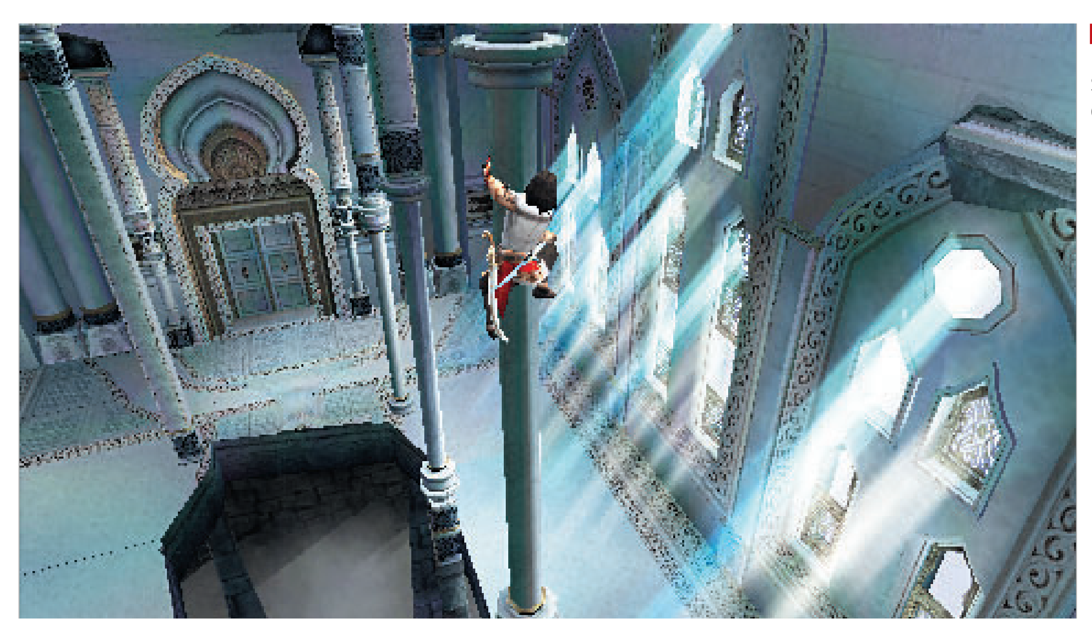


**Ulrich Steppberger** 7 von 10
**„Ein Buch zum Spielen mit Schönheitsfehlern"**

Die Aufmachung von "Hotel Dusk" ist eigen, aber gelungen: Die stilvollen Charakterportraits sorgen für eine besondere Atmosphäre, allerdings wirken die Figuren innerhalb der 3D-Umgebung hin und wieder deplatziert. Die Bedienung mit den Stylus klappt zum Glück gut; da häufiger echte Anhaltspunkte fehlen, rennt Ihr regelmäßig das ganze Hotel nach Hinweisen ab. Ungeduldige Naturen sind trotzdem fehl am Platz.



DS Ästhetik pur: Die gezeichneten Zwischensequenzen versprühen ein ganz eigenes Flair. Wer hier die Knarre auf wen richtet, wird natürlich nicht verraten...



PSP Ein Märchen aus 1001 Nacht: Der Prinz klettert durch malerische Kulissen. Stürzt Ihr in die Tiefe, dreht Ihr dank magischem Sand die Zeit zurück.

PSP Sogar bei den Wagenrennen lassen Euch die Gegner nicht in Ruhe.

## Rival Swords

# Prince of Persia

Abenteuer >> Action-Adventure

Die Geschichte des Prinzen von Persien ist noch nicht zu Ende erzählt: Konnte der blaublütige Eroberer seinem Schicksal in "Revelations" entgehen, droht ihm in seiner Heimat Babylon neues Unheil. Ein diabolischer Großwesir hat sich der Stadt bemächtigt und der Prinz sieht sich gezwungen, erneut den Helden zu spielen.

Auf dem Weg durch dunkle Gassen, mondäne Paläste, hängende Gärten und über brennende Dächer kommen Euch die akrobatischen Fertigkeiten des Abenteurers gerade recht. Leichtfüßig balanciert Ihr über Holzbalken, schwingt an Fahnenstangen und klettert Säulen empor. Dabei helfen dem Klettermaxe diverse Utensilien: schräge Klappen, die Euch mehrere Meter weit katapultieren, oder ein Dolch, den Ihr an bestimmten Stellen der Wand verankert. In Gestalt des dunklen Prinzen – eine Folge ungeschützten Zeitsand-Konsums – hakt Ihr zusätzlich die peitschenähnliche Metallkette 'Daggertail' bei vorstehenden Objekten ein und überwindet schwingend Abgründe. Verwandelt sich der Königssohn in sein düsteres Alter Ego, müsst Ihr Euch sputen: Die Schreckensgestalt verliert kontinuierlich Lebensenergie. In puncto Steuerung unterscheidet sich der böse Bursche nicht von dem Prinzen, allerdings agiert er bei den Kämpfen deutlich rabiater. Ahnungslose Gegner, die Ihr mit einem 'Speed-Kill' überrascht, stranguliert Ihr hinterrücks mit dem Daggertail. In Gestalt des Königssohns müsst Ihr dagegen den richtigen Moment abpassen, um Feinde lautlos zu töten.

Wer das Meucheln auf Knopfdruck verbockt oder bei einer der Kletteraufgaben in die Tiefe stürzt, kann wie im Vorgänger "Revelations" die Zeit zurückdrehen und einen zweiten, dritten oder vierten Anlauf starten.

"Rival Swords" ist wieder eine Umsetzung der Konsolenversion, allerdings mit Handheld-exklusiven Zusätzen: Drei separate Streitwagenrennen und ein Multiplayer-Modus ergänzen die Storykampagne. Bei der Mehrspielervariante treten zwei Kontrahenten auf einem Hindernisparcours gegeneinander an. Ziel des Spiels ist es, zuerst an das Ende des Levels zu gelangen. Die beiden Gamer wählen dabei aus unterschiedlich kniffligen Routen. Der Charakter des Konkurrenten wird zwar nicht dargestellt, durch Auslösen von Fallen nehmt Ihr aber auf die Route des anderen Einfluss und verschafft Euch einen Vorteil. *jw*



PSP Der dunkle Prinz mag es rabiat: Statt beim Speed-Kill still und heimlich zu meucheln, erdrosselt das düstere Alter Ego seine Feinde mit der Kettenwaffe Daggertail.

**Janina Wintermayr**
8 von 10

**„Edles Digi-Märchen für nimmersatte Abenteurer"**

Auch das aktuelle "Prince of Persia"-Abenteuer macht wieder mächtig Laune: Das Hosentaschen-Märchen sieht formidabel aus, die Hüpfpassagen sind motivierend knifflig und die Steuerung funktioniert für PSP-Verhältnisse ausgesprochen gut. Die zusätzlichen Handheld-Inhalte fallen dagegen etwas mager aus: Die drei Streitwagenrennen sind eine nette Beigabe, spielerisch aber belanglos. Dem witzigen Multiplayermodus fehlt es dagegen an Umfang – ein paar Routen mehr hätten nicht geschadet. Thematisch gefällt mir das märchenhafte "Rival Swords" viel besser als der düstere Vorgänger – und wer wissen will, wie die "Prince of Persia"-Trilogie endet, sollte sich das Spiel nicht entgehen lassen.

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Ubisoft, Kanada |
| Hersteller >> | Ubisoft |
| Zirka-Preis >> | 50 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK 16

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Prince of Persia: Revelations** (82 von 100 in Ausgabe 3) |
| DS | **Tomb Raider Legend** (69 von 100 in Ausgabe 6) |

**Prince of Persia: Rival Swords**

Pro
- hübsche Grafik
- eingängige Steuerung
- tolle Geschicklichkeitsaufgaben
- motivierende Geschichte

Contra
- hektische 'dunkler Prinz'-Passagen
- wenig PSP-exklusive Zusätze

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10




SPIELSPASS

Hochmotivierende Mixtur aus kniffligen Kletterpassagen und anspruchsvollen Kampfeinlagen in schicker Optik.

## Portable Ops
# Metal Gear Solid

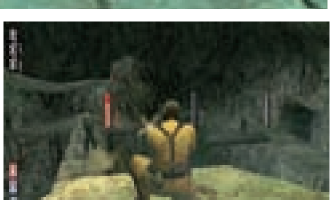
**Abenteuer >> Action-Adventure**



PSP Anschleichen, Greifen, Verhören: Snake verschafft sich wichtige Infos.

Nach dem exklusiven Vorabtest in der letzten *Mobile Gamer* präsentieren wir Euch nun den versprochenen Nachtest der finalen PAL-Version. Unsere grundsätzlichen Aussagen im Vorabtest sind nach wie vor gültig.

Endlich schleicht Snake auch bei uns durch die alte Militäranlage in Südamerika und rekrutiert neue Mitstreiter. Diese setzt Ihr je nach Fähigkeiten in verschiedenen Teams ein, um den Kampf gegen den Despoten Gene und Snakes ehemalige Fox-Einheit zu erleichtern. Aber was ist in der europäischen Fassung anders? Neben optionalen deutschen Texten gibt es zwölf exklusive Charaktere. Die findet Ihr beispielsweise im neuen Boss-Rush-Modus, wenn Ihr Endgegner auf bestimmte Weise besiegt. Auch an WLAN-Zugangspunkten entdeckt Ihr frische Söldner. Weitere Neuerungen: Snakes Kollegen verfügen mit 'Köder' und 'Stuntman' über exklusive Karrieren und zwei neue Mehrspieler-Areale bieten zusätzliche Abwechslung für bis zu sechs Spieler. Als Einzelgänger hingegen absolviert Ihr kurze Missionen, deren Reihenfolge Ihr an manchen Stellen selbst bestimmt. *mh*

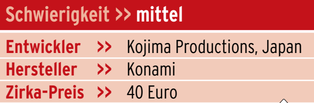


PSP Neue Mehrspielerkarten: In der Schlucht geht's nur in Europa zur Sache.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Kojima Productions, Japan |
| Hersteller >> | Konami |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK 16



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Splinter Cell Essentials** (73 von 100 in Ausgabe 4) |
| DS | **Tenchu: Dark Secret** (60 von 100 in Ausgabe 6) |

**Metal Gear Solid: Portable Ops**

**Pro**
- innovatives Team-Feature
- kurze Missionen für unterwegs
- schicke Präsentation
- serientypisch umfangreiche Story

**Contra**
- umständliche Kamerabedienung
- schwankende Grafikqualität

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 6 – online und lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

**88 von 100 SPIELSPASS**

**Vollwertiges Schleichabenteuer mit innovativen Ideen und netten PAL-Extras, aber auch mit nerviger Kamera.**

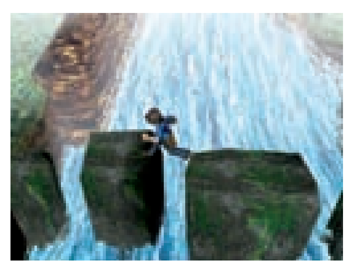
**Michael Herde** 9 von 10

**„Spannend, episch und mitunter nervig"**

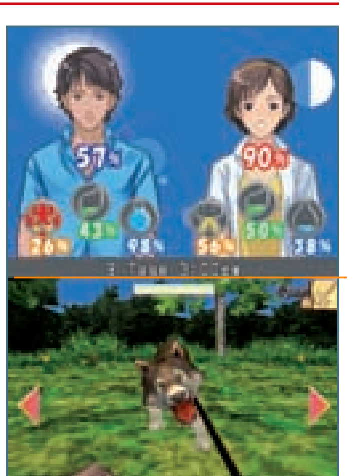
An "Portable Ops" gefällt mir vor allem die Story und das Rekrutierungs-Feature, das für Tiefgang sorgt. Die Nebenmissionen, auf die Eure Kollegen hinweisen, bringen zusätzlichen Umfang. Lediglich die frei drehbare Kamera ärgert mitunter: Da sie das Geschehen nur selten optimal einfängt, justiert Ihr mit dem Steuerkreuz oft nach; das bremst den Spielfluss. Lobenswert hingegen ist die Game-Sharing-Unterstützung. Auch die PAL-Boni sind ganz nett: Noch mehr Soldaten braucht zwar keiner, der Boss-Rush-Modus bietet aber eine neue Herausforderung.

# Lost in Blue 2

**Abenteuer >> Rollenspiel**



DS Kennen wir schon: Solche Sprungpassagen gab's auch im ersten Teil.



DS Der mit dem Wolf kämpft: Jack im Stylus-Duell mit einem räudigen Biest.

Irgend jemand bei Konami scheint reiselustige Teenager zu hassen. Anders ist es nicht zu erklären, dass knapp eineinhalb Jahre nach dem ersten "Lost in Blue" schon wieder ein halbstarkes Pärchen auf einer DS-Insel strandet und mit Stylus-Stößen und Mikropustern ums Überleben kämpft.

Die Insel sowie ein Großteil der Minispiele wurden vom Vorgänger übernommen: Ihr erblickt identische Mohrrüben oder Fische beim Jagen & Sammeln sowie recycelte Landschaftsformen wie Strand, Kliffs und Grasebenen. Wie gehabt seid Ihr die meiste Spielzeit damit beschäftigt, Holz und Früchte zu sammeln oder mit selbstgebauten Waffen zu jagen. Die wenigen Neuerungen zum erfolgreichen Vorgänger sind das Koch-Minispielchen, bei dem Ihr Lunchpakete schnürt, Gebiete mit Tidenhub und Kämpfen sowie die Wahlmöglichkeit, das Spiel entweder mit Jack oder der sturen Amy durchzuspielen, was aber kaum einen Unterschied macht. *mw*

**DS-Faktor**

Wie beim ersten Teil werden sämtliche überlebenswichtigen Daten Eures Aussteiger-Pärchens (wie Hunger oder Durst) im oberen Bildschirm eingeblendet. Eine Karte mit zwei Zoom-Stufen komplettiert das Info-Paket. Zahlreiche Stylus-Minispiele simulieren Nahrungs-Suche und -Zubereitung, neu sind hierbei Kochen und Wolfskampf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Konami, Japan |
| Hersteller >> | Konami |
| Zirka-Preis >> | 35 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Lost in Blue** (74 von 100 in Ausgabe 2) |

**Lost in Blue 2**

**Pro**
- ungewöhnliches Survival-Prinzip
- Jäger- & Sammler-Kult
- zahlreiche Minispiele

**Contra**
- größtenteils recycelt (siehe Teil 1)
- zäher Spielfluss
- nervige Amy

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

**60 von 100 SPIELSPASS**

**Ideenlose und verschlimmbesserte Fortsetzung des einstmals innovativen Überlebens-Simulators.**



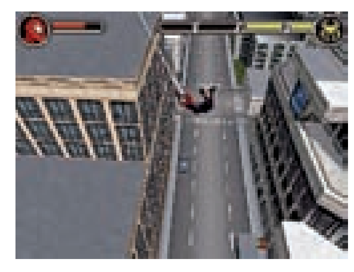
**Max Wildgruber** 5 von 10

**„Da gehe ich lieber auf eine einsame Insel"**

Und in meinem Koffer liegt bestimmt kein "Lost in Blue 2". Die dreiste Wiederverwertung der meisten Spielelemente gepaart mit überwiegend miesen Neuerungen haben mich tief enttäuscht. Sinnlose 'Ebbe & Flut'-Sackgassen zwingen Euch dazu, mehrere Minuten tatenlos rumzusitzen. Die zickige Amy murrt bei jeder Aufgabe, lässt das Feuer ausgehen und verkocht die mühsam gesammelten Lebensmittel. Einzig der sofort stimulierte 'Jäger & Sammler'-Trieb rettet das Spiel vor dem totalen Schiffbruch. Teil 1 ist aber besser!

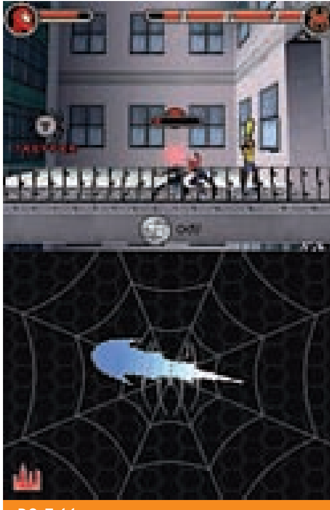
# Spider-Man 3

**Abenteuer >> Action-Adventure**





DS Spideys Manövervielfalt: Schwingt über den Dächern und verprügelt Ganoven.



Die freundliche Spinne kehrt auf den DS zurück und bekämpft mehr Schurken als je zuvor. Neben den neuen Kino-Gegenspielern Sandman, Kobold und Venom stellen sich Euch weitere Widersacher in den Weg, die Ihr erstmals nicht per Tastendruck, sondern mittels Stylus bekämpft. Schaltet mit der Zeit zahlreiche Kampfattacken frei und führt mit dem Kritzelstift vorgegebene Bewegungen aus. Wenn sich Spider-Man nicht gerade prügelt, schwingt er auf vorgegebenen Pfaden durch 3D-Levels und sucht nach neuen Missionen. Meist gilt es, hilflose Mitbürger aufzuspüren und in Sicherheit zu bringen. Klettert hierfür an Wänden und Decken entlang oder schwingt Euch via Spinnenseil über Abgründe und brennende Hindernisse. Das schwarze Kostüm ermöglicht zudem weitere Moves und macht Spidey noch stärker. *mh*

**DS-Faktor**

Während sich die comichaften Zwischensequenzen über beide Bildschirme erstrecken, beschränkt sich der Spielverlauf auf den oberen. Mit dem Stylus bestimmt Ihr, welche Manöver Spidey ausführt. Zeichnet Kreise oder bewegt den Stift in bestimmte Richtungen, um die zahlreichen Moves auszuführen. Das Mikro bleibt leider ungenutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Vicarious Visions, USA |
| Hersteller >> | Activision |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | komplett deutsch |
| Termin >> | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

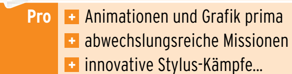
| | |
|---|---|
| PSP | Spider-Man 2 (72 von 100 in Ausgabe 1) |
| DS | Ultimate Spider-Man (78 von 100 in Ausgabe 2) |



**Michael Herde** 7 von 10

**„Schicke Schwingerei mit Stylus-Einsatz"**

"Spider-Man 3" punktet nicht nur mit hervorragender Grafik und geschmeidigen Animationen. Auch die ungewöhnlichen Stylus-Kämpfe gefielen mir nach kurzer Einübung: Ich zaubere spektakuläre Combos, obwohl Spidey mitunter meine Kommandos missachtet, was zu hektischem Gefuchtel und Energieverlust führt. Dennoch ist es cool, als Spider-Man durch die Luft zu schwingen, an Wänden entlang zu krabbeln und vielen Superschurken zu begegnen.

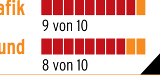


**Spider-Man 3**

Pro
- Animationen und Grafik prima
- abwechslungsreiche Missionen
- innovative Stylus-Kämpfe...

Contra
- ...die manchmal chaotisch werden
- zu wenig Rücksetzpunkte
- unmotivierte deutsche Sprecher

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

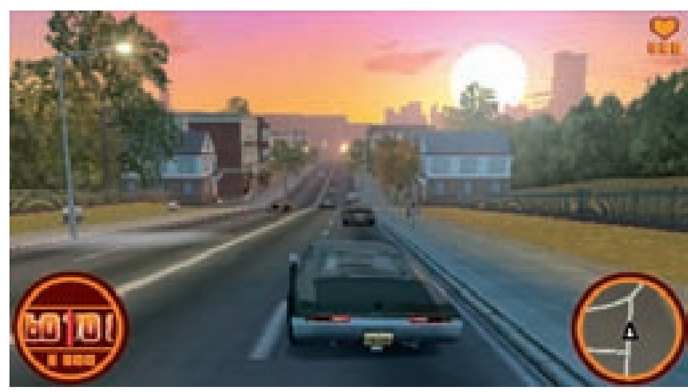


**78 von 100 SPIELSPASS**

**Technisch imposantes Spinnenabenteuer mit ungewöhnlicher, aber gelegentlich unpräziser Kampfsteuerung.**

# Driver 76

**Abenteuer >> Action-Adventure**



PSP Je nach Tageszeit bewundert Ihr auch mal den Sonnenuntergang.

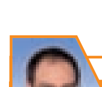
Kleine Geschichtskunde: Die "Driver"-Serie wagte vor zehn Jahren noch vor "Grand Theft Auto" den 3D-Sprung, doch Inkonsequenz und falsche Design-Entscheidungen sorgten dafür, dass der Rivale den ganzen Ruhm einheimste. Inzwischen ist die Marke bei Ubisoft gelandet, wo mit "Driver 76" ein eigenständiger Handheld-Ableger an den Start geht.

Ähnlich wie beim großen Vorbild tummelt Ihr Euch in einer Metropole – hier dient das New York von 1976 als Spielplatz. Als Nachwuchsgangster kutschiert Ihr in knapp 30 Story-Aufträgen Boliden durch die Straßen und klaut munter drauflos, verfolgt Feinde oder führt Botendienste aus. Gelegentlich verlasst Ihr die Karre, wenn Ihr z.B. ein paar Ganoven mit Blei vollpumpen sollt.



PSP Bei einigen Aufträgen seid Ihr zwischendurch zu Fuß unterwegs.

Alternativ könnt Ihr Euch in 50 Nebenaufgaben vertiefen und Rennen auf abgeschlossenen Pisten fahren oder als Taxifahrer ein paar Groschen verdienen. Per Wi-Fi-Link tauscht Ihr u.a. Klamotten für Euren Helden oder tretet bei Wettfahrten an. *us*



**Ulrich Steppberger** 8 von 10

**„Durchaus ein würdiger GTA-Rivale"**

Dass es möglich ist, eine ganze Stadt in die PSP zu quetschen und darin ein spannendes Abenteuer in Szene zu setzen, hat die "Grand Theft Auto"-Serie bereits zweimal bewiesen. Auch "Driver 76" macht eine sehr gute Figur, besonders sein Szenario hat mich überzeugt: Das New York der 70er-Jahre besitzt viel Charme, der konsequent von passender Musik unterstützt wird. Dass die Entwickler vor allem auf Fahrmissionen gesetzt haben, ist auch gut so: Die Zu-Fuß-Abschnitte sind etwas chaotisch, während Ihr Euch hinter dem Steuer gleich wohl fühlt. Zu tun gibt's reichlich und die Story motiviert, an "GTA" kommt "Driver" aber nicht ganz heran. Dazu fehlt es letztlich an Abwechslung und etwas Feinschliff.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Sumo Digital, England |
| Hersteller >> | Ubisoft |
| Zirka-Preis >> | 45 Euro |
| Sprache >> | komplett deutsch |
| Termin >> | im Handel |

USK 16

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | GTA: Liberty City Stories (92 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | keine erhältlich |

**Driver 76**

Pro
- große Stadt mit viel Umgebung
- ansehnliche Grafik
- viele Nebenmissionen wählbar
- stilvolle 70er-Jahre-Präsentation

Contra
- Steuerung zu Fuß nicht ideal
- Ruckler bei belebten Situationen

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



**79 von 100 SPIELSPASS**

**Gelungene "GTA"-Alternative, die ein großes Betätigungsfeld bietet und schick aufgemacht ist.**

# Spectrobes

**Abenteuer >> Rollenspiel**




DS Geballte Kampfkraft: Wer beide Schultertasten gleichzeitig drückt, startet die mächtigen Comboangriffe.

Alien-Invasion auf dem DS: Widerliche Krauls fallen über das Sonnensystem her und nur die „Spectrobes" können die Menschheit retten. Diese prähistorischen Kampfmonster lassen sich mit Touchscreen- und Mikro-Einsatz ausgraben und zum Leben erwecken, damit sie den Helden Rallen und Jeena beistehen. Gefüttert werden sie mit Mineralien, die sich ebenfalls schürfen lassen. Dazu muss das Heldenduo zahlreiche Planeten bereisen, ihre 3D-Oberflächen erkunden und an geeigneter Stelle die Schaufel zücken.

**DS-Faktor**

Mit zwei Bildschirmen habt Ihr optimale Übersicht: Beim Erforschen gewährt der obere Screen einen Blick auf den Hintergrund, in den Kämpfen informieren Statistiken über Eure Party. Beim Buddeln und Entstauben sorgen Touch- und Mikroaufgaben für Abwechslung. Zudem lassen sich die Sammelkarten über Touch-Löcher einlesen.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Gekämpft wird in Echtzeit: Held, Begleiter und Aliens stürmen in einer Arena umher, mit Euren Feuerwaffen und den Talent-Attacken der Begleiter greift Ihr an. So setzt die Wahl der Kompagnons taktische Akzente, zudem lassen sich deren Angriffe zu mächtigen Comboattacken verbinden. Im Vergleich zu „Pokémon" wird nicht nur per WiFi gewetteifert und getauscht, seltene Items und Monster lassen sich auch per Sammelkarte ergattern – drei Exemplare liegen bei. *oe*

**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Jupiter, Japan |
| Hersteller | Buena Vista Games |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | Pokémon Mystery Dungeon (72 von 100 in Ausgabe 6) |

**Spectrobes**

Pro
- massig Monster zum Tauschen
- kostenlose Extrakarten
- taktische Echtzeitkämpfe
- sympathische Anime-Optik

Contra
- insgesamt zu simpel geraten
- keine echten WiFi-Duelle

Multiplayer 7 von 10 – 1 bis 16 lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10



71 von 100 SPIELSPASS

**Für die kleinen Raumpiloten: prächtig präsentiertes Sammel-Rollenspiel mit innovativem Kartenelement.**

**Oliver Ehrle**  7 von 10

**„Zukunftsweisende Einsteiger-Sammelei"**

„Spectrobes" bringt reale Sammelkarten und virtuelles Monstertraining unter einen Hut: Wer viel mit Freunden spielt, wird begeistert sein! Pfiffiger Anime-Look, taktische Echtzeitkämpfe und eindrucksvolle 3D-Areale ergänzen sich zum charismatischen Rollenspiel, bei dem auch Einsteiger durchblicken. Das ist zugleich die Schwäche von „Spectrobes", denn die Missionen sind zu leicht. Kämpfen kann man ausweichen und wegen der linearen Pfade bleiben lange Suchexpeditionen aus – Pokéxperten fühlen sich unterfordert.

## Roots of Evil

# Death jr. 2

**Abenteuer >> Action-Adventure**




PSP Was für ein heißer Typ: Death jr. bezirzt seine Feinde nicht nur mit morbidem Charme, sondern weiß auch mit dem Flammenwerfer umzugehen.

Des Sensenmanns jüngster und wohl auch frechster Sprössling macht wieder die PSP unsicher. Grinsekopf Death jr. metzelt sich zum zweiten Mal durch abgedrehte Polygonwelten – die Allzwecksense stets im Anschlag. Mit dem blitzenden Stahl filetiert Ihr Gegnerhorden oder segelt Helikopter-gleich über gähnende Abgründe. Doch die Sense kann noch mehr: Missbraucht sie als Enterhaken oder Steigeisen.

Trotz dieser Fähigkeiten stehen Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen klar im Hintergrund – meist hackt Ihr Euch ohne Unterlass durch Heere untoter Teddys und Humpelzombies. Da manch dicker Brocken im Nahkampf aber kräftig auszuteilen weiß, macht Ihr vom Waffenarsenal Gebrauch. Neben Standard-Schießprügel warten auch einfallsreiche Vertreter: Hinterhältige Sprengstoff-Hamster, die schräge Musik-Wumme oder ein Klopapier-Werfer sorgen für Lacher. Praktisch, dass Ihr die Witwenmacher mit aufgesammelten Orbs zusätzlich upgraden und neue Sensen-Attacken kaufen könnt. *ms*

PSP Auch Pandora schnetzelt sich durch die meist kunterbunten Areale.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Backbone, USA |
| Hersteller | Konami |
| Zirka-Preis | 35 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Prince of Persia Revelations (82 von 100 in Ausgabe 2) |
| DS | Castlevania: Dawn of Sorrow (90 von 100 in Ausgabe 1) |

**Death jr. 2**

Pro
- abwechslungsreiche Waffen
- abgedrehte Welten
- pfiffige Charaktere

Contra
- schwammige Steuerung
- Kamera nicht optimal
- Action zu unübersichtlich

Multiplayer 6 von 10 – 1 bis 2 lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

**Charmant präsentierte Monstermetzel-Tour mit ungenauer Steuerung und latent chaotischem Spielablauf.**

**Matthias Schmid** 6 von 10

**„Konsequent die Fehler des Vorgängers kopiert"**

Wieder muss ich ungünstige Kameraperspektiven erdulden, wieder mir beim Ausweichen und 'Strafen' die Finger verrenken. Wieder ist die Steuerung des digitalen Dreikäsehochs schwammig, wieder rückt die chaotische Action zu sehr in den Vordergrund. Dabei sind richtig gute Ansätze da: das witzige Charakterdesign, die stimmig-bunte Optik, die abwechslungsreichen Welten. Zudem dürft Ihr "Death jr. 2" wahlweise mit Gruftie-Mädel Pandora durchzocken oder mit den Kumpels bereits gemeisterte Levels bereisen.




PSP Neue und bereits besuchte Lokalitäten werden farblich markiert: So finden sich Einsteiger in der Welt von „Valkyrie Profile: Lenneth " leicht zurecht.




PSP Die Figuren gestikulieren, besitzen aber kaum Mimik: Bei den vielen Dialogen werden Potraits der Gesprächspartner eingeblendet.

Lenneth Abenteuer >> Rollenspiel

# Valkyrie Profile

Rollenspiele sind doch alle gleich: Man läuft von Stadt zu Stadt, säubert die Kerker von Monstern und sucht das nächste Gespräch, um die Handlung weiter zu bringen. Nicht so bei "Valkyrie Profile Lenneth", das schon auf der ersten Playstation die löbliche Ausnahme war und jetzt als Neuauflage die PSP heimsucht.

Hier steuert man die Walküre Lenneth, die im Auftrag des Göttervaters Odin die Seelen gefallener Krieger nach Walhalla bringt. Von dort aus schlagen sie die himmlische Entscheidungsschlacht gegen die Truppen des finsteren Loki. Damit das Gute die Oberhand behält, brauchen die himmlischen Truppen regelmäßig Verstärkung: Ihr spielt das Abenteuer in Kapiteln, in denen Ihr mutige Helden aufgabelt, sie durch kurze Episoden geleitet und trainiert, um sie schließlich im Kampf zu opfern. Dazu fliegt Ihr über die 3D-Oberwelt, auf der immer wieder neue Areale erscheinen. Drei Schwierigkeitsgrade variieren zahlreiche Parameter wie die Zahl der Lokalitäten, der Helden und damit auch die möglichen Abspänne – schließlich kann am Ende das Böse siegen.

Neben dem Abenteuerverlauf und der ständig wechselnden Party gestaltet sich auch das Erforschen von Tempeln, Höhlen und Städten ungewöhnlich. Lenneth erkundet die Areale aus der Seitenperspektive und kann vor Türen oder Abzweigungen in Vorder- und Hintergrund marschieren – dann wird in einen neuen Abschnitt umgeblendet. So spielen sich weite Teile des Abenteuers wie ein Jump'n'Run, bei dem Ihr über Leitern kraxelt, Abgründe überspringt, Schalter kippt und Schatzkisten plündert. Zudem kann Lenneth Eis zaubern, um Gegner einzufrieren oder mit Blöcken Treppen in höhere Etagen zu bauen. Kommt's zum Kampf, wird in eine Arena umgeblendet, in der sich die Ungeheuer und Lenneth plus drei Helden gegenüber stehen. Bei dem Mix aus Rundenkampf und Combo-Action beherrscht jede Figur eine Attacke, die sich mit den Feuerknöpfen verketten lassen. Dabei müsst Ihr taktisch vorgehen und etwa die Deckung der Gegner mit individuellen Angriffen öffnen, damit die Kollegen nachschlagen können – die korrekte Reihenfolge entscheidet. Weil die Helden Talente wie Heilung eigenständig einsetzen, bleiben die Kämpfe übersichtlich.

Mit märchenhafter Präsentation, aber englischen Texten, richtet sich "Valkyrie Profile Lenneth" an erfahrene Rollenspieler, die eine ungewöhnliche Herausforderung suchen. *oe*




PSP Bei den Kämpfen ist jede Feuertaste für einen Helden reserviert: Tippt sie schnell nacheinander, um die Gegner mit Combos einzudecken.





PSP Abzweigungen in Vorder- und Hintergrund machen die 2D-Welten komplex.

**Oliver Ehrle**
8 von 10
**„Frischer Wind dank origineller Klassiker"**

Dank verschiedener Neuauflagen kommen deutsche Spieler endlich in den Genuss ehemaliger Geheimtipps aus Übersee wie "Vakyrie Profile Lenneth", das Square-Enix mit neuen Renderfilmen veredelt. Die teils etwas pixeligen Hintergründe und gelegentliches Ruckeln verbreiten aber dennoch Retro-Atmosphäre: Trotz zahlreicher Special-FX kann es das Update technisch nicht mit Konkurrenten wie "Tales of Eternia" aufnehmen. Dafür entschädigt der offene Abenteuerverlauf, der besonders RPG-Profis anspricht. Multiple Abspänne und die zahlreichen Helden motivieren zum mehrfachen Durchspielen, denn beim ersten Versuch offenbart sich nur ein Bruchteil. Trotzdem können sich auch Einsteiger am leichten Schwierigkeitsgrad versuchen.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Tri-Ace, Japan |
| Hersteller >> | Square-Enix |
| Zirka-Preis >> | 35 Euro |
| Sprache >> | englischer Text |
| Termin >> | im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2) |
| DS | **Final Fantasy 3** (84 von 100 in Ausgabe 7) |

**Valkyrie Profile Lenneth**

**Pro**
- schlagt die himmlische Schlacht
- offener Abenteuerverlauf
- jede Menge Helden
- viel Echtzeit-Action

**Contra**
- teils grobschlächtige Hintergründe
- viele Ladepausen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

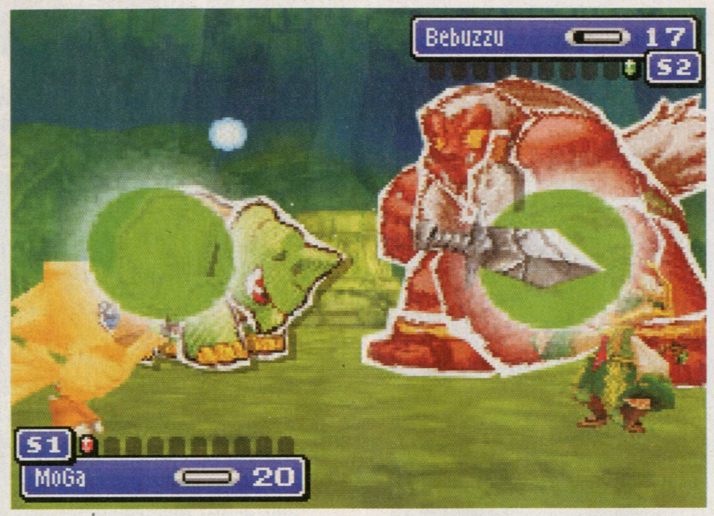
**78** von 100
**SPIELSPASS**

**Mal was anderes: märchenhaftes Episoden-RPG, das mit viel Hüpf-Action und taktischen Kämpfen unterhält.**






DS Feuer frei: Geglückte Attacken werden pyromanisch inszeniert.




DS Schild, Schwert oder nix? Die Kartenduelle verbinden virtuose 3D-Grafik mit stylischem 2D-Scherenschnitt. Dagegen kann „Yu-Gi-Oh!" einpacken!



**DS-Faktor**

Die Steuerung von „Chocobo Tales" könnt Ihr komplett mit dem Stylus abwickeln. Die Oberwelt dürft Ihr alternativ auch klassisch mit Steuerkreuz erkunden, sämtliche Mini- und Microspiele bedient Ihr ausschließlich auf dem Touchscreen. Das DS-Mikrofon wird mit einem spärlichen Blase-Minigame eher stiefmütterlich benutzt. Die 'Pop-Up'-Duelle gewinnen durch die kraftvollen Stylus-Striche, mit denen Ihr die Karten Richtung Gegner sendet, ungemein an Dynamik.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

## Final Fantasy Fables

# Chocobo Tales

**Abenteuer >> Action-Adventure**

Videospielmaskottchen und ihre Nebenjobs: Genau wie Mario abseits seines Hauptberufs als springendes Rettungskommando auch Kart-Rennen fährt oder Basketball spielt, verdingen sich die knuddeligen Chocobos als kartenspielende Helden in ihrem eigenen Action-Adventure. Die Story der eher kindlich-naiv gehaltenen „Chocobo Tales" ist dabei weit weniger komplex, als ein "Final Fantasy"-Titel zunächst vermuten lässt. Weißmagierin Shirma und ihr schwarzmagischer Kumpel Croma leben zusammen mit zahlreichen bunten Chocobos auf einer friedlichen Farm in einer grünen Idylle. Als ein dämonisches Buch geöffnet wird und fast alle Chocobos verschlingt, bleibt nur der von Euch gelenkte gelbe Vogel übrig, um vier Kristalle zu suchen und alles wieder ins Lot zu bringen.

Dazu durchquert Ihr eine extrem lineare Fantasy-Welt in schöner 3D-Optik, erklettert feurige Berge, schlagt Euch durch dunstig grüne Wälder und taucht gar auf den Grund des Ozeans. Wann immer Ihr auf ein Hindernis stoßt, findet sich irgendwo in der Nähe ein verzaubertes Märchenbuch, in das Ihr hineinspringen könnt. Im Buch erwartet Euch eine in süßer Scherenschnitt-Optik erzählte Fassung eines bekannten Märchens mit „Final Fantasy"-Figuren. So erlebt Ihr die Bremer Stadtmusikanten aus der Sicht eines Einhorns, spielt Hase und Igel als Adaman-Schildkröte und Kaktor nach oder erklettert die altbekannte gigantische Bohnenranke. Alle Märchenbücher fungieren als Hintergrund für ein forderndes Minispiel, bei dem Ihr unterschiedliche Herausforderungen knackt, um die Hindernisse in der Oberwelt zu beseitigen. Per Stylus lenkt Ihr einen rasenden Adaman-Taimai auf einen von Steinschlag durchsetzten Berg, spielt mit dem musikalischen Einhorn Melodien nach oder sammelt aus dem oberen Bildschirm herabfallende Lasan-Früchte, während Shiva und Ifrit Eis- und Feuerbälle schleudern. Sämtliche Minispiele sind geschicklichkeitsorientiert und lassen sich mit dem Stylus steuern. Wen Ihr nicht gerade Ranken in der Oberwelt wachsen lasst, Seen auffüllt oder Steine verschwinden lasst, befreit Ihr durch bestimmte Minispiel-Rekorde gefangene Chocobos oder Ihr erhaltet Spielkarten. Diese solltet Ihr tunlichst einsammeln, denn die wenigen Kämpfe von „Chocobo Tales" laufen ausschließlich als Kartenduell ab. Die 'Pop-Up'-Duelle basieren auf unterschiedlichen Kartenfarben und halten die Balance zwischen taktischer Planung eines klug zusammengestellten Kartendecks und einer Prise Glück. *mw*




DS Karbunkel oder Karfunkel? Auch diese Übersetzung ist nicht fehlerfrei.

**Schwierigkeit >> einfach**

| | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Square-Enix, Japan |
| Hersteller | >> | Square-Enix/Koch Media |
| Zirka-Preis | >> | 35 Euro |
| Sprache | >> | deutscher Text |
| Termin | >> | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Monster Hunter Freedom** (76 von 100 in Ausgabe 4) |
| DS | **Pokémon Ranger** (78 von 100 in Ausgabe 7) |

**FF Fables: Chocobo Tales**

Pro
- abwechslungsreiche Minispiele
- motivierende Kartenkämpfe
- tolle Märchenbuch-Präsentation

Contra
- kindlich-naive Geschichte
- streng linear aufgebaute Welt
- keine echten Rätsel

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4: online und lokal, ein Modul für alle

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

**79** von 100 SPIELSPASS

**Charmantes Action-Adventure, das von seinen ulkigen Minispielen und den Sammelkarten-Duellen lebt.**

**Max Wildgruber** — 8 von 10

**„Und wenn sie nicht gestorben sind..."**

...dann sammeln sie noch heute! Nachdem „Chocobo Tales" zu Beginn wie eine banale Minispielsammlung anmutet, packte mich nach der ersten Spielstunde der Ehrgeiz. Die durchweg gelungenen Geschicklichkeits-Spielchen mit ihren knackigen Herausforderungen wecken so charmant meinen Spieltrieb, das ich mich debil grinsend für Stunden in meine Kindergarten-DS-Spielecke verziehen möchte. Die hübsche Oberwelt und das simple, aber suchterregende Kartenspiel tragen ihr Übriges zum überschäumendem Motivations-Cocktail bei, als der sich „Chocobo Tales" letzten Endes entpuppt. Auch ältere Spieler sollten einen Blick ins Märchenbuch werfen.


Nintendo
LIEBER WILD FAHREN ALS AUF DER STRECKE BLEIBEN!
DIDDY KONG RACING: NICHT NUR IN DEN KURVEN SCHRÄG.
185 KM/H
KAMERA_02
IST: 185 KM/H
DATUM: 02.03.2007
WO: SNOWFLAKE MOUNTAIN
GRENZW.: 120 KM/H
ZEIT: 16.10
260 KM/H
KAMERA_01
93 KM/H
KAMERA_09
IST: 93 KM/H
DATUM: 14.03.2007
WO: SHERBET ISLAND
340 KM/H
KAMERA_12
erwischt!
190 KM/H
IST: 190 KM/H
DATUM: 11.03.2007
WO: DRAGON FOREST
GRENZW.: 80 KM/H
ZEIT: 15.09
WER: TIMBER
DIDDY KONG RACING DS
Bitte Lächeln, Diddy Kong Racing ist zurück!
Über 20 wahnwitzige Strecken führen dich durch Dschungel-, Eis- und Mondlandschaften. Dabei beschleunigt nicht nur dein Luftkissenboot, Flieger oder Kart, sondern auch dein Herzrhythmus: Trickse deine Gegner mit Raketen, Magneten und Ölflecken aus oder wirf sie auf selbst entwickelten Strecken aus der Bahn! Setze dich an die Weltspitze, über die Nintendo Wi-Fi Connection, oder jage allein durch den durchgedrehten Abenteuermodus. Jetzt aber los - so schnell wie du kannst und so fahrrückt wie du willst!
nintendo Wi-Fi connection
TOUCH
VOICE
MULTI
RARE
NINTENDO DS lite
www.nintendo.de | www.diddykongracing.nintendo.de
© 2007 NINTENDO. CERTAIN CHARACTERS LICENSED BY RARE. TM, ® AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.





DS Auch Seefahrten gehören zum bewegten Händlerleben: Ein Entdeckerschiff macht sich hier auf den Weg zur Errichtung eines neuen Außenpostens.





DS Nahe eines Vulkans legen wir besser nur ein kleines Dorf an (oben). Unten seht Ihr eine zünftige Stadt im Zoom.

# Anno 1701




Denken >> Aufbau-Strategie



**Max Wildgruber**

9 von 10

**„Eine neue Welt auf meinem DS"**

„Anno 1701" füllt nicht nur endlich die vakante Lücke eines richtig komplexen Aufbaustrategie-Titels zum Mitnehmen, es begeisterte mich auf Anhieb fast genau so wie das großartige PC-Original. Die Touchscreen-Besiedlung klappt überraschend reibungslos, sämtliche Bedienungs-Elemente sind sinnvoll und übersichtlich angeordnet. So bastelt Ihr schon nach einer halben Stunde routiniert an Eurem Inselstaat und werdet nur in seltenen Augenblicken aus dem Spielfluß gerissen, wenn Ihr an allzu vollgebauten Stellen daneben tippt oder den Hintergund anstelle eines neu zu positionierenden Gebäudes verschiebt. Hier wären mehr Zoomstufen wünschenswert gewesen, ansonsten ist die wuselige Modell-Idylle, die stets ruckfrei über den Touchscreen gleitet, ein technisches Bravourstück.
Der Präsentation hätten abwechslungsreichere Melodien und animierte Zwischensequenzen gut getan, ansonsten herrscht eitel Sonnenschein in der neuen Welt. Genau wie am PC versinke ich für Stunden im Siedeln, Planen sowie Erkunden und erschaffe mir eine Welt im Hosentaschenformat.

Das Genre der Aufbaustrategie ist seit dem Städte-Baukasten "Sim City" ein Dauerbrenner. Auf Konsole allgemein und tragbaren Konsolen im Besonderen konnten die virtuellen Sandkästen aber nie richtig Fuß fassen, eine Cursor-basierte Steuerung ließ sich mit herkömmlichen Joypads nicht vernünftig umsetzen. Die deutschen Entwickler von Keen Games springen in die Bresche und schufen für die DS-Umsetzung des XXL-erfolgreichen PC-Aufbauspiels "Anno 1701" eine genial-einfache Point'n'Click-Bedienung. Ihr navigiert mit spielerischer Leichtigkeit über die mehr oder weniger fruchtbaren Inseln einer an Amerika angelehnten 'Neuen Welt', die es bei „Anno 1701" zu besiedeln gilt.



DS Während oben ein Verbündeter bettelt, floriert unten die Plantage.

## Handheld-Händler

Per Stylus-Stupser wählt Ihr dazu aus einem Ringmenü unterschiedlichste Gebäude aus und pflanzt diese nach Belieben auf die grasigen oder sandigen Böden rund um Euer frisch errichtetes Handelskontor. Spielt Ihr im Kampagnen-Modus, werdet Ihr mit einer fortlaufenden Hintergrundgeschichte in die komplexen Mechanismen des Siedler-Alltages eingeführt: Ohne eine vernünftige Infrastruktur werden sich Eure Pioniere nicht zu reichen Kolonialherren entwickeln können.



DS Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten – und ihre Bedürfnisse.

Siedlungen müssen per Strassennetz mit Plantagen, Fischerhütten und Farmen verbunden sein, außerdem wollen Eure Untertanen im Einflussbereich einer Kirche, eines Gasthauses und einer Schule wohnen. Achtet Ihr auch auf Sicherheit und baut sanitäre Anlagen, verwandeln sich die simplen Holzhütten Eures Volkes bald in herrschaftliche Steinbauten; das bedeutet höhere Steuereinnahmen, aber auch gehobene Ansprüche der Bewohner. Kathedralen und Badehäuser sollten erbaut, Luxusgüter wie Gewürze und feiner Zwirn produziert werden. Spätestens jetzt müsst Ihr im Normal-



fall Euer Inselreich vergrößern, denn die Rohstoffe sind nicht auf allen Inseln gleich verfügbar.

In der Werft läuft ein Expeditionsschiff vom Stapel und macht sich je nach Bedarf auf die Suche nach fruchtbaren Böden, Eisen- oder Juwelenvorkommen. Natürlich seid Ihr nicht nur im Jahr 1701 unterwegs, neben wohlwollenden Siedlerkollegen trefft Ihr auch misstrauische Ureinwohner und sinistre Kontrahenten. So habt Ihr alle Hände voll zu tun, neben Siedlungs-Managment und Entdeckerfahrten auch noch ein Heer aufzustellen und per Kriegsschiff die gegnerischen Siedlungen einzunehmen. Die Kämpfe sind einfach gehalten: Eine Hand voll strategisch bedeutsamer Gebäude müsst Ihr besetzen, dann gehört das feindliche Kontor Euch. *mw*

DS Kleine Symbole über Eurer Kolonie zeigen Handlungsbedarf an:

1 Rote Ausrufezeichen markieren eine sub-optimale Infrastruktur. Meistens liegt eine fehlende Straßenanbindung oder eine Überproduktion vor.

2 Totenköpfe sind das Alarmzeichen für eine Pest-Infektion. Liegt das Wohnhaus an einer Straße im Wirkungsbereich eines Arztes, naht rasch Hilfe. Ansonsten droht, wie auf dem Bild, eine Epidemie.

3 Dieses Haus wird von Dieben heimgesucht, eine Wache in der Umgebung dämmt solche Gesetzesüberschreitungen schnell ein.



## DS-Faktor

„Anno 1701" kommt tatsächlich ohne irgendwelche Tasten aus - nur den Start-Knopf braucht Ihr zum Speichern, alles andere läuft übere eine Stylus-Steuerung an der Grenze zur Perfektion. Flott schubst Ihr das flüssig scrollende Bild an die richtige Stelle, sämtliche Bauoptionen erreicht Ihr per Ring-Menü oder direkt durch Anstupsen der Gebäude. Ein kontext-sensitiver oberer Info-Bildschirm rundet die durchweg gelungene Benutzerführung von „Anno" ab.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Keen Games, D |
| Hersteller >> | Disney Interactive |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | Juli |

USK: frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Die Siedler** (noch nicht getestet) |



**Anno 1701**

**Pro**
- intuitive Stylus-Steuerung
- ruckfreies Modellwelt-Gewusel
- suchterregendes Städtebauen

**Contra**
- biedere Standbild-Sequenzen
- eintönige, zu kurze Musik-Schleifen
- nur zwei Zoomstufen

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

**85** von 100 SPIELSPASS

**Extrem suchterregendes Kolonisierungsspiel mit innovativer Steuerung und vorbildlicher Benutzerführung.**

# Dogz

**Denken >> Simulation**







DS Bei Spaziergängen lernt Euer Liebling andere Kläffer kennen (links). Schmeißt Ihr dann eine Hundi-Party, zeigt sich, wer viele vierbeinige Freunde hat (rechts).

Ein Spiel für Hundenarren: Bei "Dogz" dreht sich alles um putzige Welpen, denen Ihr ein möglichst schönes Zuhause geben sollt. Nachdem Ihr aus über 15 Rassen gewählt habt, zieht der drollige Vierbeiner bei Euch ein. Von nun müsst Ihr Euch um alles kümmern: Stellt ihm vor der Schule Futter für den Tag hin, bürstet sein Fell, räumt Häufchen weg oder macht einen Spaziergang im Park. Dort trainiert Ihr im Hindernisparcours, lobt oder schimpft Euer Haustier oder nehmt an einem Wettbewerb teil. Hier gewinnt, wer seinem Hundi geduldig Kommandos wie 'Sitz', 'Platz' oder 'Roll' beigebracht hat. Spielzeuge, Möbel und Hunde-Delikatessen sorgen für Abwechslung. *ms*



**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Backbone, USA |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Die Sims 2: Haustiere** (80 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Nintendogs** (88 von 100 in Ausgabe 1) |

**DS-Faktor**

"Dogz" macht nicht wirklich Gebrauch vom Doppelschirm-Feature – meist seht Ihr oben nur schlichte Hintergrundbildchen. Der Stylus kommt in etlichen Situationen zum Einsatz, häufig funktioniert die Button-Steuerung aber ebenso gut. Den Namen Eures Lieblings ins Mikro zu rufen, klappt erstaunlich gut, wenn Ihr deutlich sprecht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Dogz**

**Pro**
- zuckersüße Vierbeiner
- viele Hunderassen & Spielzeuge
- nette, friedliche Spielwelt

**Contra**
- Dialoge wiederholen sich häufig
- kaum Handlungsfreiheit
- für ältere Zocker viel zu leicht

Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

**65** von 100 SPIELSPASS

**Heile Welt für alle Hundefreunde: niedliche Sim rund ums Haustierhüten mit nur wenig spielerischer Freiheit.**

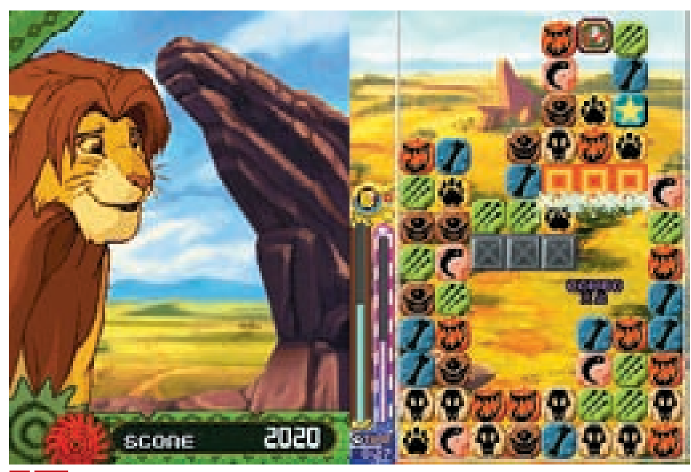
**Matthias Schmid** – 7 von 10

**„Nett, putzig, niedlich, einfach & friedlich"**

Ich habe die "Dogz" in mein Herz geschlossen: Im Gegensatz zur lieblosen 3D-Katzensim "Catz" erzeugt die charmante 2D-Präsentation von "Dogz" Zuneigung für den virtuellen Vierbeiner. Außerdem gibt's einiges zu tun – da kann ich es verkraften, dass meine Handlungsfreiheit beschränkt ist. Zwei Minigames, der Trainingsparcours und die vielen Hunde-Spielzeuge sorgen für Kurzweil. Der größte Kritikpunkt ist das schlichte Spielprinzip und der läppische Schwierigkeitsgrad – junge Zocker stört das aber nicht.

# Disney Magic Meteos

**Denken >> Knobelspiel**




DS Weil Ihr im Querformat die Klötzchen verschiebt, hat das Spielfeld rechts mehr Platz für größere Blöcke, während links nur Film-Motive dargestellt werden.

Auf dem DS ergeben sich manchmal ungewöhnliche Partnerschaften. So verbündeten sich die japanischen Knobelspezialisten von Q Entertainment mit dem mächtigen Disney-Konzern aus den USA, um dessen Zeichentrickfilme als Motive für die Neuauflage ihrer erfolgreichen Klötzchenschieberei einzusetzen.

Spielerisch hat sich bei "Meteos: Disney Magic" zwar wenig geändert, diese Neuerungen sind aber wichtig. So haltet Ihr den DS jetzt quer und habt damit ein größeres Spielfeld zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr die Blöcke nicht mehr nur in der Höhe, sondern auch seitlich verschieben, um die notwendigen Dreierreihen zu bilden. Knobelt Euch durch neun Filmszenarien und erfüllt Quoten und Bedinungen, alternativ warten Endlosspiel und die WiFi-Connection. *us*

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Q Entertainment, Japan |
| Hersteller | >> Buena Vista |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> Juni |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Lumines 2** (84 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Meteos** (75 von 100 in Ausgabe 1) |

**DS-Faktor**

Den oberen (bzw. linken) Bildschirm nutzt "Meteos" nur für die Präsentation der Disney-Figuren, geknobelt wird ausschließlich auf dem Touchscreen. Um überhaupt eine Chance zu haben, ist flotter Stylus-Einsatz zwingend; dank der größeren Blöcke fällt es nicht schwer, immer den richtigen Stein zu treffen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Meteos: Disney Magic**

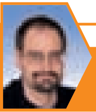
**Pro**
- großes Spielfeld durch Querformat
- Aufmachung für Disney-Fans toll
- Steine auch seitlich schiebbar...

**Contra**
- ...wodurch aber das Ursprungskonzept etwas ausgehebelt wird
- nur noch neun Spielfelder

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

**71** von 100 SPIELSPASS

**Weniger Umfang, dafür niedlicher: Der knuffige Knobler macht eine gute Figur, aber das Original bietet mehr.**



**Ulrich Steppberger** – 7 von 10

**„Gelungen, aber überflüssig"**

An "Meteos" schieden sich schon immer die Geister, das ändert auch die Neuauflage nicht. Lassen wir die arg aufgesetzt wirkende und stark geschmacksabhängige Disneyfizierung mal außen vor, steckt mir zu wenig drin: So hat der Vorgänger wesentlich mehr Szenarien und freispielbare Boni zu bieten. Außerdem geht durch die nun erlaubte seitliche Klotzbewegung etwas Anspruch verloren und macht Zufallstreffer durch wildes Rumschieben noch leichter. Kurz gesagt: Das erste "Meteos" ist besser.

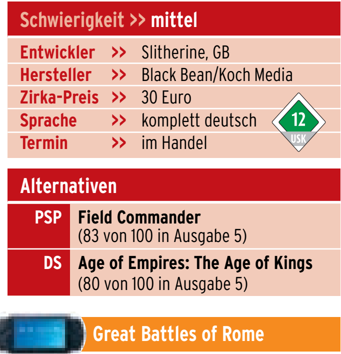
## The History Channel
# Great Battles of Rome

**Denken >> Echtzeit-Strategie**




PSP **Bei den Schlachten stehen sich Römer und das feindliche Heer gegenüber: Gewässer behindern den anschließenden Vormarsch und Wälder die Sicht des Feldherrn – darauf müsst Ihr Euch einstellen.**

In Zusammenarbeit mit dem History-Channel lässt Black Bean über 100 historische Schlachten des Römischen Imperiums Revue passieren, 30 Videos informieren Euch zwischendrin über den geschichtlichen Ablauf. Für die Kämpfe werden Elemente aus Echtzeit- und Rundenstrategie gemischt: In der Vorbereitung stellt Ihr die Einheiten der jeweiligen Zeitepoche wie Infanterie, Bogenschützen und Kampfelefanten zusammen und legt die Aufstellung fest. Dabei könnt Ihr die geschichtlich belegte Formation wählen oder den antiken Feldherren vormachen, wie's besser geklappt hätte. Danach blast Ihr zum Sturm, sogleich setzen sich die Truppen in Echtzeit in Bewegung. Während des Vormarschs lenkt Ihr die Kamera übers Schlachtfeld oder fokussiert bestimmte Einheiten. Denn wenn's brenzlig wird, übernehmt Ihr die Steuerung einzelner Kompanien. So können im Lauf der Schlachten siegreiche Einheiten Kameraden in der Bedrängnis beistehen – möge Mars mit Euch sein! *oe*

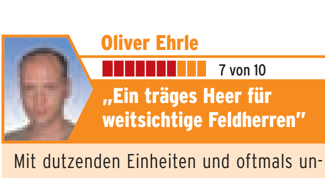


| Schwierigkeit >> mittel | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Slitherine, GB |
| Hersteller | >> | Black Bean/Koch Media |
| Zirka-Preis | >> | 30 Euro |
| Sprache | >> | komplett deutsch |
| Termin | >> | im Handel |

USK 12

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Field Commander** (83 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | **Age of Empires: The Age of Kings** (80 von 100 in Ausgabe 5) |

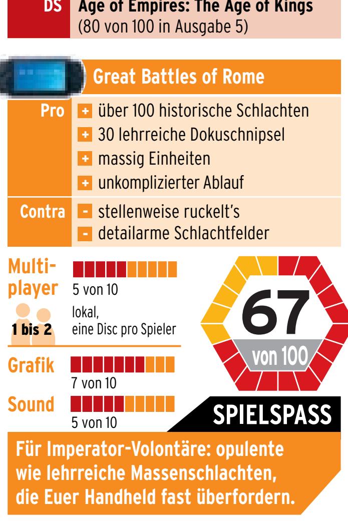


**Oliver Ehrle**

7 von 10

**„Ein träges Heer für weitsichtige Feldherren"**

Mit dutzenden Einheiten und oftmals unwegsamem Terrain erscheinen die Schlachten zunächst kompliziert, "Great Battles of Rome" spielt sich aber ganz entspannt. Die korrekte Aufstellung ist das A und O, denn in den Echtzeitkämpfen könnt Ihr nur träge agieren. So beweglich wie eine moderne Streitmacht war das Heer der alten Römer nicht, deshalb müsst Ihr Entwicklungen frühzeitig vorhersehen – das ist gewöhnungsbedürftig. Technisch kommt die PSP an ihre Grenzen: Hunderte Soldaten und Pfeilhagel setzen die Kämpfe opulent in Szene, die Umgebung ist aber kahl.



**Great Battles of Rome**

**Pro**
+ über 100 historische Schlachten
+ 30 lehrreiche Dokuschnipsel
+ massig Einheiten
+ unkomplizierter Ablauf

**Contra**
- stellenweise ruckelt's
- detailarme Schlachtfelder

**Multiplayer** 5 von 10 – 1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler

**Grafik** 7 von 10

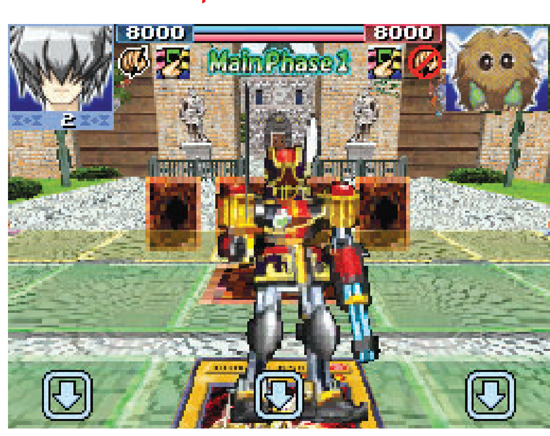
**Sound** 5 von 10

**67** von 100 **SPIELSPASS**

**Für Imperator-Volontäre: opulente wie lehrreiche Massenschlachten, die Euer Handheld fast überfordern.**

## World Championship 2007
# Yu-Gi-Oh!

**Denken >> Kartenspiel**




DS Oben wird in 3D gekämpft (Bild), unten duelliert man sich wie bei „Spirit Caller" (rechts) auf einem 2D-Feld.

Wer die Kämpfe von "Yu-Gi-Oh!" sowohl mit realen Karten als auch auf dem Handheld spielt, muss ein echter Freak sein. Genau für diese Klientel ist "World Championship 2007" konzipiert, denn hier gibt's weder einen anschaulichen Tutor noch einen Story-Modus – nur das eingebaute Nachschlagewerk erklärt grob das Grundprinzip der Kartenkämpfe.

Im simplen Hauptmenü klickt Ihr auf Kartenverwaltung, Shop, Kampf- und Herausforderungs-Modus. In Letzterem bestreitet Ihr knifflige Trickkämpfe mit vorgegebenen Spielsituationen, die Ihr mit einem oder mehreren Spielzügen gewinnen müsst. Der Kampf-Modus bringt Euch dagegen direkt in Trainingsmatches gegen den Computer oder aufregende WiFi- und Online-Duelle.

Was den durchschnittlichen Videospieler optisch und inhaltlich enttäuscht, ist für den Freak das Gelbe vom Ei: Wer ohne lästiges Palaver einfach nur üben, sammeln und die besten Kämpfer der Online-Welt herausfordern möchte, ist hier genau richtig! *oe*

**DS-Faktor**

Für die Karten-Matches ist der Dualscreen ideal: Unten ermöglicht die Touch-Steuerung eine leichte Handhabung der Kämpfe, oben werden die Aktionen auf einem 3D-Spielfeld animiert. Online-Spieler schätzen die Mikro-Unterstützung, mit der man den Gegner am anderen Ende der Welt fluchen hört – das sorgt für Wettkampfatmosphäre!

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon




**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Konami, Japan |
| Hersteller | >> Konami |
| Zirka-Preis | >> 35 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Yu-Gi-Oh! GX Tag Force** (54 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller** (78 von 100 in dieser Ausgabe) |

**Yu-Gi-Oh! World Championship 2007**

Pro
- über 1.600 aktuelle Karten
- intuitive Handhabung
- Online-Fights mit Mikro-Chat

Contra
- keine Abenteuer oder Karriere
- trockene Präsentation
- erfordert Profiwissen

Multiplayer: 10 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

**65** von 100 SPIELSPASS

**Card-Battle pur: Hier wird nur gekämpft, gesammelt und sortiert – Wettkampfsüchtige greifen zu!**

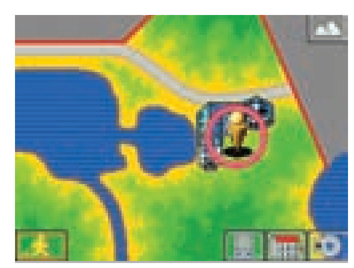
**Oliver Ehrle** – 7 von 10

**„Knallharter Wettstreit für Profis"**

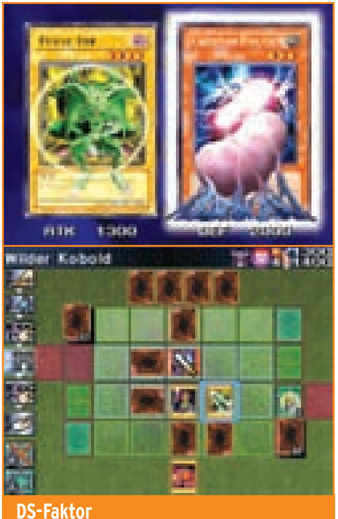
Kämpfen ohne lästiges Abenteuergeplänkel: Die schnörkellos in Szene gesetzten Duelle von "World Championship 2007" sind ideal für einsame "Yu-Gi-Oh!"-Fighter, die durch das Internet Anschluss suchen. Der unkundige Videospieler bleibt dagegen schon im Hauptmenü hängen, weil er vergeblich Karriere- oder Abenteuer-Modus sucht – das gibt's doch in allen Duellspielen wie etwa Tennis oder Beat'em-Ups. Klarer Fall: Wer von "Yu-Gi-Oh!" wenig Plan hat, wird mit diesem Modul keinesfalls besser.

## Spirit Caller
# Yu-Gi-Oh! GX

**Denken >> Kartenspiel**



DS Die Inselkarte ist zwar begehbar, aber recht grob ausgefallen.



Wie die PSP-Zocker dürfen auch die DS-Fans die "Yu-Gi-Oh!"-Akademie besuchen: "Spirit Caller" hält sich an das traditionelle Regelwerk (keine Team-Kämpfe) und unterstützt im Gegensatz zum Sony-Konkurrenten Online-Duelle.

Zunächst startet man aber den Karrieremodus, der mit Prüfungen und Herausforderungen das Wissen schult. Hier werden Strategien ausführlich erklärt, die umfangreichen Dialoge enthalten aber auch reichlich Geschwätz. So lernt man zwar die Spieltaktiken, aber kaum die Vorteile einzelner Karten und ihre Beziehungen zu anderen. Das erfährt der gewöhnliche Kartenspieler bei Übungsmatches mit Freunden, die in der jeweiligen Situation aufklären. Dieses Wissen müsst Ihr Euch in "Spirit Caller" mühsam selbst erarbeiten oder bereits Erfahrung mitbringen. Neben dem Training in der Akademie-Karriere erwarten Euch zahlreiche Herausforderungskämpfe, die Ihr über die begehbare Inselkarte findet. Es gibt zwar eine TKKG-mäßige Schulkrimi-Handlung, mangels Rätsel zum Selbstlösen wird's aber nicht so richtig spannend. *oe*

**DS-Faktor**

Wie beim Vorgänger "Nightmare Troubadour" führt Ihr die Kämpfe mit Stylus und Dualscreen intuitiv aus. Per Link lässt sich sogar das Deck aus dem DS-Erstling übernehmen. Online-Kämpfe sind wie in "World Championship 2007" (siehe links) zwar möglich, Mikro-Verbindung wird aber nicht unterstützt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Konami, Japan |
| Hersteller | >> Konami |
| Zirka-Preis | >> 35 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Yu-Gi-Oh! GX Tag Force** (54 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **Yu-Gi-Oh! World Championship 07** (65 von 100 in dieser Ausgabe) |

**Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller**

Pro
- über 1.800 aktuelle Karten
- intuitive Handhabung
- Akademie für Einsteiger

Contra
- grobe Inselkarte
- viel Smalltalk
- vermittelt kaum Spezialwissen

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

**78** von 100 SPIELSPASS

**Jetzt mit Krimi und Akademie, die aber Fragen offen lässt: Abenteuer und Link-Matches ergänzen sich prima.**



**Oliver Ehrle** – 7 von 10

**„Für die abenteuerlustigen Fans..."**

"Spirit Caller" bringt mit der Karriere etwas Handlung in die Kartenkämpfe und kann dabei auch erfahrenen Spielern den einen oder anderen Kniff beibringen. Trotz Akademie sind aber Vorkenntnisse nötig, denn Einsteiger werden bei den ersten Matches abgesehen vom Ablauf nur Bahnhof verstehen. Beim Kennenlernen des vorgegebenen Decks gibt's wenig Hilfe. Somit ist "Spirit Caller" mehr für fortgeschrittene Kartenspieler geeignet, die einen unterhaltsamen Mix aus Abenteuer und Online-Herausforderung suchen.

# Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

**Denken >> Kartenspiel**




PSP Die Areale der Inselkarte bereist Ihr mit einem Klick: Dank Portrait-Icons könnt Ihr flink erkennen, wo Herausforderer auf Euch warten. Außerdem werden regelmäßig virtuelle Turniere veranstaltet; beachtet den Tageszähler.

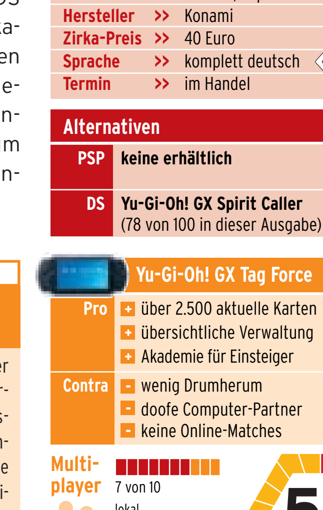
Konamis berühmtes Kartenspiel kommt auf die PSP: "Tag Force" bereichert die Cardfights um Teamtaktik, denn jetzt darf man mit einem Partner zum Duell antreten. In der Solokarriere liebäugelt man mit virtuellen Partnern, die man mit Geschenken bei der Stange hält. Beim Mehrspieler-Modus dürfen dagegen bis zu vier Zocker mitmischen. Ansonsten bietet die "Yu-Gi-Oh!"-Insel wenig Neues: Ähnlich den Vorgängern auf GBA und DS klickt man sich durch diverse Lokalitäten wie Akademie, Kartenladen und Kampfplatz, um Herausforderer und Team-Kameraden zu finden. Die Handlung dreht sich um Turniere und Rabauken, spannende Heldentaten darf man nicht verrichten. Die Akademie bringt Euch die Grundzüge des Kartenspiels bei: Trotzdem sind Vorkenntnisse erwünscht, denn welche Monster harmonieren und die speziellen Wirkungsweisen von Karten werden nur ansatzweise erklärt – dieses Wissen müssen Neulinge mühsam ausloten. *oe*

**Oliver Ehrle**

6 von 10

**„Für Videospieler nach wie vor zu trocken"**

Mit über 2.500 Spielkarten und lehrreicher Akademie ist "Tag Force" sowohl eine Herausforderung für Profis als auch ein passabler Einstieg für Neulinge. Dank der umfangreichen Verwaltung habt Ihr optimale Sicht über Euer Deck. Wie in anderen "Yu-Gi-Oh!"-Spielen beschränkt sich das Abenteuer aber aufs Karten besorgen, Sortieren und Kämpfe - dem Otto-Normal-Spieler wird zu wenig Abwechslung geboten. Im Solo-Modus nerven die Tag-Duelle, weil die virtuellen Team-Partner oft alles andere als clever spielen. Zudem müsst Ihr die Aktionen von drei Zockern abwarten.



**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Konami, Japan |
| Hersteller >> | Konami |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | komplett deutsch |
| Termin >> | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller** (78 von 100 in dieser Ausgabe) |

**Yu-Gi-Oh! GX Tag Force**

**Pro**
- über 2.500 aktuelle Karten
- übersichtliche Verwaltung
- Akademie für Einsteiger

**Contra**
- wenig Drumherum
- doofe Computer-Partner
- keine Online-Matches

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

**54** von 100 SPIELSPASS

**Im Team kämpfen, bis der Arzt kommt: ansprechende, aber inhaltlich trockene Umsetzung des Kartenspiels.**

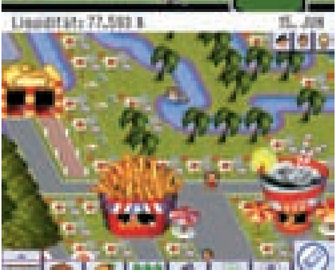
# Theme Park

**Denken >> Aufbau-Strategie**



DS Publikumsmagnet: Am Karussell wird die Schlange länger und länger.





DS Ratgeber versorgen Euch mit hilfreichen Tipps (oben). Die Preise (hier: $259) sind dagegen nicht nachvollziehbar.

Europa-Park, Phantasialand und Holiday Park sind Euch zu langweilig? Dann baut Euch mit "Theme Park" doch einfach einen eigenen Rummelplatz. In der Neuauflage des PC-Hits aus dem Jahre '94 seid Ihr Bauherr, Manager und Personalleiter in einem.

Doch aller Anfang ist schwer: Zu Beginn steht Euch lediglich ein karges, unbebautes Stück Land zur Verfügung. Also in die Hände gespuckt und losgebaut. Via Stylus platziert Ihr Wege, Pflanzen, sanitäre Anlagen und – wer hätte es gedacht – Attraktionen. Lockt die Besucher mit Karussells, Spukhäusern, Westernshows oder selbst konstruierten Achterbahnen. Vergesst außerdem das leibliche Wohl der Gäste nicht: Mit Frittenbuden und Getränkeständen zieht Ihr den Besuchern auch die letzten Pennys aus der Tasche. Diese investiert Ihr wiederum in Reinigungspersonal, Mechaniker oder Entertainer. *ak*

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Electronic Arts, USA |
| Hersteller >> | Electronic Arts |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK: frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Thrillville** (66 von 100 in Ausgabe 7) |
| DS | **Zoo Tycoon** (52 von 100 in Ausgabe 3) |

**DS-Faktor**

Das Werkzeug virtueller Themenpark-Designer ist der Stylus. Mit diesem nehmt Ihr sämtliche Bau-Manöver vor – nur zum Scrollen bedient Ihr das Steuerkreuz. Während Ihr auf dem unteren Bildschirm den Park verschönert, behaltet Ihr dank der Grundrisskarte auf dem oberen Screen (zumindest einigermaßen) den Überblick.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





**Theme Park**

**Pro**
- putzige Präsentation
- intuitive Stylus-Steuerung
- zahlreiche Attraktionen
- Schwierigkeitsgrad einstellbar

**Contra**
- kaum spielerische Abwechslung
- leichte Übersichtsprobleme

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

**67 von 100 SPIELSPASS**

**Drollige Aufbausimulation mit unkomplizierter Bedienung, aber etwas eintönigem Spielablauf.**

**André Kazmaier** – 6 von 10

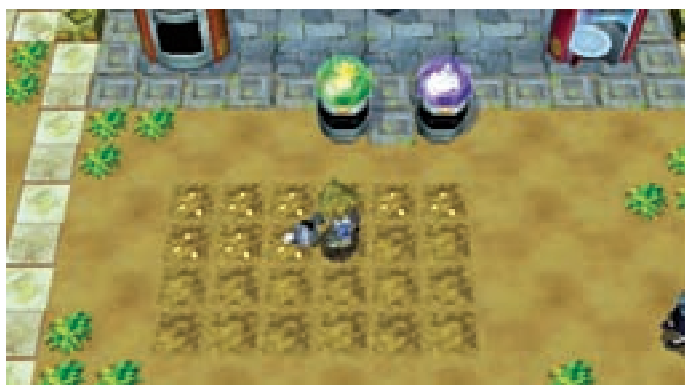
**„Wo ist die Langzeitmotivation?"**

Goldige Besucher, witzige Fahrgeschäfte und knuffiges Personal – wäre "Theme Park" nicht so verdammt süß anzuschauen, hätte ich es wohl wesentlich früher zur Seite gelegt. Der Aufbau macht zwar Laune und geht dank Stylus gut von der Hand, mit der Zeit vermisse ich aber Abwechslung. Attraktionen bauen, Preise kalkulieren und Reparaturen in die Wege leiten – irgendwie immer dasselbe. Minispiele hätten hier für Abwechslung gesorgt. Außerdem gibt's wegen der nicht zoombaren Ansicht leichte Übersichtsprobleme.

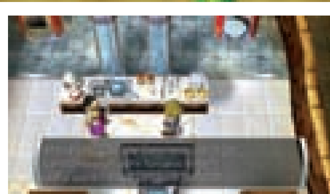
## A futuristic Harvest Moon

# Innocent Life

**Denken >> Simulation**



PSP Harken, Einpflanzen und Gießen: Ihr beginnt mit einem kleinen Feld.



PSP Mit Aufzug und 16:9-TV: In den Ruinen lebt sich's gemütlich.

Für den PSP-Ableger der "Harvest Moon"-Serie ließen sich die Entwickler eine besondere Handlung einfallen: In einer fernen Zukunft soll mit Hilfe von Androiden eine verwüstete Insel erneut fruchtbar gemacht werden. Ihr spielt den ersten Prototypen, der sich in den Ruinen niederlässt und aus kargen Böden ertragreiche Äcker macht. Dabei führt Euch die umfangreiche Handlung in alle Aspekte der Landwirtschaft ein. Im Gegensatz zu den DS- und GBA-Episoden erkundet Ihr neben Bauernhof und Siedlung eine komplette Inselwelt mit Unterholz, Höhlen und Vulkan, auf der es allerlei Geheimnisse zu lüften gilt. Außerdem sorgt ein komplexes Charaktersystem für mehr Motivation bei der Arbeit, denn jeder Spatenstich wird mit Erfahrungspunkten belohnt. Mit detaillierter 3D-Grafik, putzig animierten Figuren und ansprechenden Dialogen präsentiert sich "Innocent Life" erwachsener als seine Brüder und kann daher auch ältere Spieler für das Landleben begeistern. *oe*

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Arte Piazza, Japan |
| Hersteller >> | Rising Star |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK: 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Harvest Moon DS** (64 von 100 in dieser Ausgabe) |

**Innocent Life**

**Pro**
- komplett neue Handlung
- jetzt mit Charakter-Entwicklung
- begehbare Inselwelt
- putzige 3D-Grafik

**Contra**
- keine Link-Wettbewerbe
- wenig neue Jobs

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

**77 von 100 SPIELSPASS**

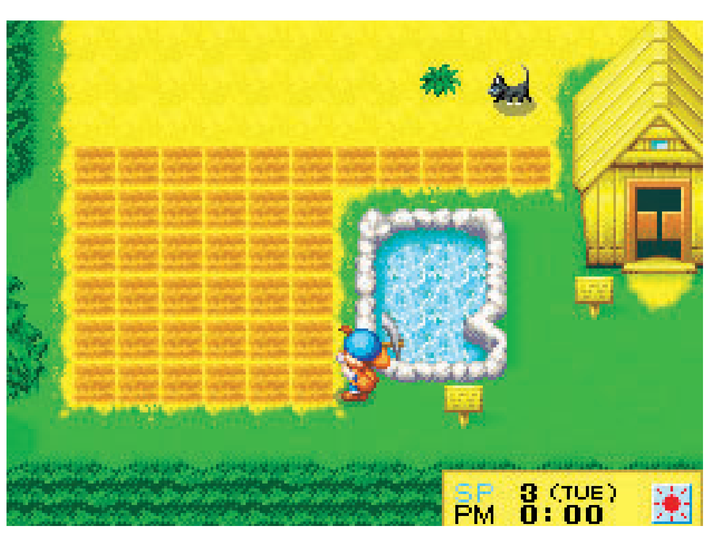
**Innovative Lebenssimulation mit schicker 3D-Optik – komplexer und erwachsener als auf dem DS.**



**Oliver Ehrle** – 8 von 10

**„Die Zukunft der Bauern-Zunft"**

Bei normalen "Harvest Moon"-Updates muss man die Unterschiede mit der Lupe suchen, aber "Innocent Life" ist endlich mal eine völlig neue Variante der originellen Bauernhofsimulation. Die spaßige Handlung und eine erforschbare Insel bringen mehr Abwechslung und Freiheit in den Landwirtsalltag, zumal futuristische Erfindungen selbst Kenner der Serie staunen lassen – z.B. wird der Ackerbau mit Hilfsrobo und Lieferbandsystem automatisiert. Trotzdem gibt's weiterhin Routinedienste, die dank dem neuen Charaktersystem aber im Handumdrehen belohnt werden – so macht Arbeit Spaß! Nimmt man dazu noch die optische Überarbeitung, ist "Innocent Life" das eindeutig beste "Harvest Moon" für Handhelds.




DS So legt Ihr den Acker an: Befreit den Boden von Büschen, Holz und Steinen. Dann wird er geharkt und mit Samen fruchtbar gemacht. Jetzt müsst Ihr nur noch gießen.




DS 30 Tage Schnee, dann wird's wieder grün: Auch die Jahreszeiten werden in „Harvest Moon DS" simuliert – allerdings besteht jede Jahreszeit nur aus einem Monat.

# Harvest Moon DS

**Denken >> Simulation**



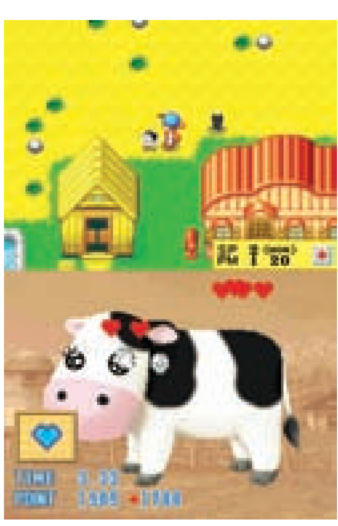

DS Der untere Screen erleichtert Orientierung (links) und Arbeit (rechts): Besonders die Verwaltung von Items war in den Vorgängern weitaus umständlicher.

Bereits seit Mitte der 90er-Jahre erscheint die "Harvest Moon"-Serie für Handhelds und Konsolen von Nintendo: In der außergewöhnlichen Simulation übernimmt man einen heruntergekommenen Bauernhof, um ihn zu bewirtschaften und schließlich in ein ertragreiches Unternehmen zu verwandeln. Das gelingt nur mit harter Arbeit: Zunächst beginnt man mit dem Acker, der von Steinen befreit und geharkt werden muss. Dann ist er bereit für Samen und Wasser, die alsbald Pflänzlein sprießen lassen – jetzt braucht man ihn nur noch pflegen, bis die Früchte geerntet werden. Mit dem Gewinn besorgt Ihr etwa Kühe und Hühner, die Milch und Eier liefern. Durch Automatisierung könnt Ihr den Ertrag steigern und gleichzeitig Arbeitszeit sparen: So versorgt eine Sprenkleranlage Euer Feld mit Wasser, dann spart Ihr Euch das tägliche Gießen und nutzt die Zeit für neue Einkommensquellen.

Auch erneuerbare Energien lassen sich anwenden, Windräder z.B. versorgen die Gemeinde mit Strom. Denn neben Eurem Bauernhof gibt's noch ein ganzes Dorf zu entdecken: Hier treibt Ihr Handel, nehmt an Wettbewerben teil und beeindruckt damit die Dorfschönheiten. Denn wer das Herz einer holden Maid erobert, darf sogar heiraten.

Trotz der vielen Handarbeit spielt man die Bauernhof-Sim taktisch, denn die Tagesabläufe muss der Landwirt präzise planen. Damit der Laden läuft, sind sowohl Investitionen als auch Brotzeit und Erholungspausen wichtig. Sonst überanstrengt sich der Landwirt und erleidet im schlimmsten Fall einen Nervenzusammenbruch.

Neu in der DS-Version ist vor allem die Fantasy-Handlung: Die Hexenprinzessin zaubert die Erntegöttin in eine Parallelwelt. Nur mit Hilfe der 101 Elfen gelingt die Rettung; diese findet Ihr überall im Dorf – sogar im Teich. Außerdem lassen sich die Tiere jetzt mit Touch-Minispielen pflegen. Grafisch ist "Harvest Moon DS" aber kaum besser als seine GBA-Vorgänger. *oe*



DS Mit Liebe zum Erfolg: Streichelt die Kuh, damit sie mehr Milch gibt!

**DS-Faktor**

Dem landwirtschaftlichen Alltag kommt in erster Linie der Dualscreen zugute: Endlich muss man nicht mehr in lästige Menüs wechseln, um anderes Werkzeug aus dem Rucksack zu holen oder die Dorfkarte zu studieren – so fällt die Arbeit deutlich leichter. Die Touch-Minispiele sind eine spaßige Ergänzung, bereichern das Spielprinzip aber nur um ein wenige Details. Die klassischen Aufgaben verrichtet man nach wie vor mit den Feuerknöpfen.

| Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon |
|---|---|---|
|  |  |  |

**Oliver Ehrle**

7 von 10

**„Wie Ferien auf dem Bauernhof"**

Wer die Serie noch nicht kennt, erlebt ein völlig neuartiges Abenteuer: Harken und Gießen klingt zwar anstrengend, trägt aber schon bald motivierende Früchte. Und wenn die Landwirtschaft erstmal in Schwung kommt, könnt Ihr Euch ein schönes Leben machen – gestaltet einen Bauernhof nach Eurem Geschmack. Mit rund 15 Minuten pro Spieltag unterhält "Harvest Moon DS" in großen und kleinen Pausen. Technisch ist das Update aber enttäuschend.

**Schwierigkeit >> mittel**



| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Marvelous, Japan |
| Hersteller >> | Nintendo |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

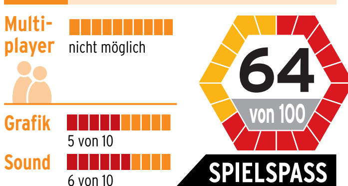
| | |
|---|---|
| PSP | **Innocent Life: A futuristic Harvest Moon** (77 von 100 in dieser Ausgabe) |
| DS | **keine erhältlich** |



**Harvest Moon DS**

**Pro**
- offener Spielverlauf
- andere Handlung als auf GBA
- Tierpflege per Touchscreen
- bessere Übersicht

**Contra**
- wenig neue Elemente
- technisch veraltet

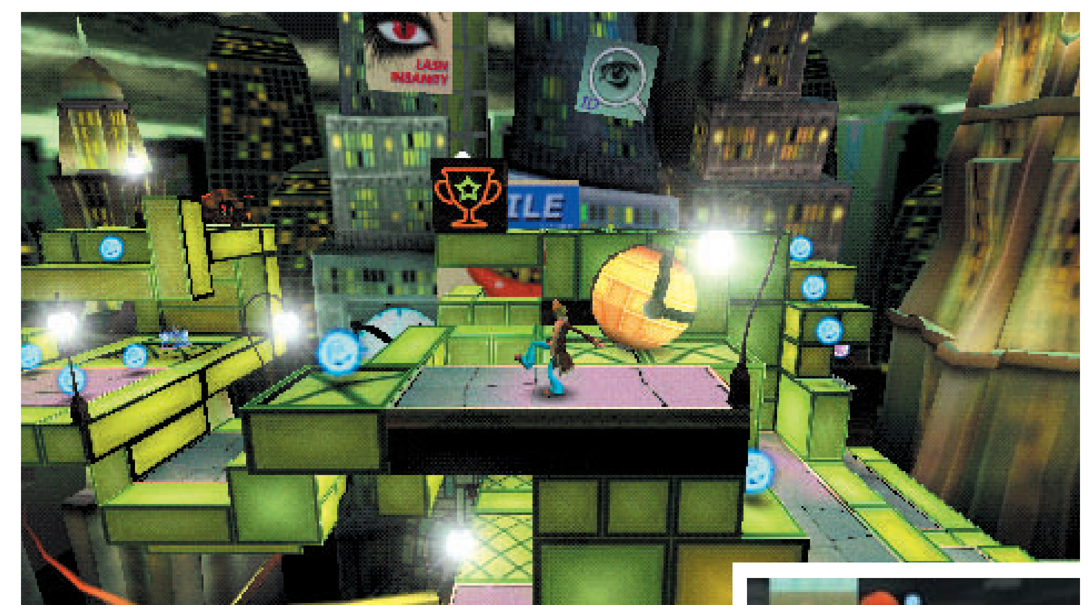


Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

**Wenig Neues: einzigartige Bauernhofsimulation mit taktischem Arbeitseinsatz, aber altbackener Präsentation.**





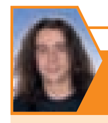

PSP Die zwei Gesichter von "Crush": Je nach Szenario und gewählter Perspektive (groß: 3D, klein: 2D) sieht die Knobelei wie zwei unterschiedliche Spiele aus.

# Crush

Denken >> Knobelspiel

In den neunziger Jahren wurden flache 2D-Helden zu 3D-Darstellern, Pixel-Panzer zu voluminösen Vehikeln und Bitmap-Bäume zu Polygon-Palmen. Der Spieler musste mit in die dritte Dimension – ob er wollte oder nicht. Auch Segas forderndes Denkspiel "Crush" konfrontiert Euch mit verwinkelten 3D-Welten, die Euren grauen Zellen eine Portion räumliches Vorstellungsvermögen abverlangen. Auf Knopfdruck werdet ihr jedoch zum Retro-Knobler: Euer Alter Ego – ein verwirrter Teenager, der in seinem eigenen Unterbewusstsein gefangen ist – klatscht in die Hände und die 3D-Umgebung wird zu einer flachen 2D-Welt. Je nach aktueller 3D-Sicht (von vorn, von den Seiten oder gar von oben) wird beim 'Crushen' eine ganz andere 2D-Silhouette generiert – dies bietet ein enormes Denkspielpotenzial. Steht Ihr im einen Moment vor einer unüberwindbaren Mauer, wechselt einfach in die 'Von-oben-Kamera' und 'crusht' die Szenerie: Aus der hohen Mauer wird ein begehbarer Weg und Ihr könnt die wertvollen Leuchtkugeln, die sich dahinter verbergen, locker einsammeln.

Der jeweilige Levelausgang der 40 Areale öffnet sich nämlich erst, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl der bunten Orbs gehortet habt. Der Weg dorthin ist steinig: Verschiebt Kugeln, legt Schalter um, umgeht eklige Insekten und profitiert von den zahlreichen Kniffen des 'Crushens'. Wenn es mal nicht weiter geht, zeigt Ihr via Dreieck-Taste einen hilfreichen Tipp an. *ms*



**Matthias Schmid** — 9 von 10

**„Endlich mal 'ne brillante neue Spielldee"**

Als vor Wochen die ersten Bilder von "Crush" auftauchten, hab ich bereits Lust auf den Titel bekommen – der Perspektiv-Wechsel von 3D nach 2D in einem Knobelspiel hörte sich interessant an. Jetzt, nach vielen Spielstunden in der Welt von "Crush" ist meine freudige Erwartung purer Begeisterung gewichen. Die Levels sind toll designt und perfekt auf das zentrale Feature des Spiels abgestimmt – das 'Crushen'. Durch das Abbilden der 3D-Welt auf ein flaches 2D-Bild tun sich unzählige Möglichkeiten auf – dank zusätzlicher Elemente wie Schalter, Gegner und rollbare Kugeln wird's noch kniffliger. Mancher Level ist zwar etwas überladen und fast schon zu komplex, ich knobel aber weiter. Das Spielprinzip finde ich nämlich schlicht genial.



**André Kazmaier** — 7 von 10

**„Cooles Konzept, leider unnötig komplex"**

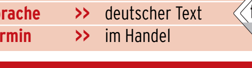
Aus "Crush" hätte mit etwas mehr Feinschliff ein Klassiker der Knobelgeschichte werden können. Die Idee mit dem Perspektivwechsel ist genial – sowas würde ich auf der PSP gerne häufiger sehen. Gleichzeitig bin ich aber auch enttäuscht: Viele Levels sind zu komplex, um durch strategisches Vorgehen zum Erfolg zu kommen – stattdessen ist viel Herumprobieren angesagt. Außerdem ist mir der Einstieg mit seinen vielen Tutorials und Ladepausen zu zäh. Die Zwischensequenzen sind fein, die Vertonung ein Graus.

| Schwierigkeit >> schwer | |
|---|---|
| Entwickler >> | Kuju, England |
| Hersteller >> | Sega |
| Zirka-Preis >> | 50 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK: frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Exit** (85 von 100 in Ausgabe 3) |
| DS | **Mario vs. Donkey Kong 2** (78 von 100 in Ausgabe 6) |



**Crush**

| | |
|---|---|
| Pro | + geniale Grundidee '2D & 3D'<br>+ 40 ausgefeilte Levels<br>+ auf Wunsch Tipps einblendbar<br>+ stylische Präsentation |
| Contra | – System fast etwas zu komplex<br>– oft mehr Probieren als Planen |

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

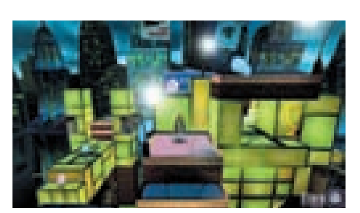



SPIELSPASS

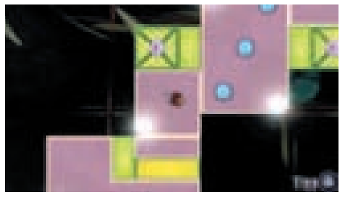
**Eine tolle Spielidee: Durch die feine Kombination von 2D- und 3D-Rätseln verlangt Euch die Knobelei alles ab.**



PSP Die totale Übersicht: Bei gehaltener rechter Schultertaste rotiert Ihr die Kamera frei um den Level – so geht Euch nie der Durchblick verloren.







PSP 1. Welt in 3D – die obere Plattform scheint unerreichbar. 2. Wechsel in die 'Von-Oben-Sicht'. 3. Durch 'Crushen' Problem gelöst – Weg begehbar.

## Justice for all

# Phoenix Wright Ace Attorney

**Abenteuer >> Grafik-Adventure**

Einer der ungewöhnlicheren DS-Titel erhält eine Fortsetzung: Das erste "Phoenix Wright" kam in Deutschland wegen langwieriger Übersetzungsarbeit erst mit großer Verzögerung an, die Fortsetzung "Justice for all" erscheint dagegen zeitgleich mit Rest-Europa. Spielerisch hat sich nichts geändert, im Gegenteil: Das klassische Point & Click-Abenteuer ist noch traditioneller geworden, denn diesmal wurden nur die vier Fälle der japanischen GBA-Vorlage unverändert übernommen – DS-Neuerungen findet man keine.

So untersucht Ihr Tatorte nach Beweisen oder unterhaltet Euch mit Zeugen und Verdächtigen. Vor Gericht klopft Ihr Aussagen nach Schwachpunkten ab und neigt die Waage der Justiz durch strategisch geschickte Einsprüche zu Euren Gunsten. Größte Neuerung im Ablauf sind die 'psychischen Blockaden' verschiedener Personen, die Ihr ähnlich wie bei einem Verhör erst knacken müsst. Aber Vorsicht: Wilde Ratereien werden mit Vertrauensabzug oder gar mit einem Schudspruch bestraft. *us*




DS Denkt stets mit: Hat sich der Zeuge in einen Widerspruch verwickelt?

**DS-Faktor**

Wirklich genutzt werden die DS-Möglichkeiten bei "Phoenix Wright" nicht, das Navigieren und Absuchen von Schauplätzen ist mit dem Stylus aber etwas komfortabler. Der zweite Bildschirm dient meist als Inventory-Anzeige, was die Übersichtlichkeit fördert. Erneut dürft Ihr via Mikro "Einspruch!" rufen, aber der Gag nutzt sich schnell ab.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Ulrich Steppberger**

9 von 10

**„Echt altmodisch – aber die Story reißt mit"**

Ich habe den Erstling geliebt, auch "Justice for all" spielt sich wieder in mein Herz: Fast alle liebgewonnenen Charaktere kehren zurück und erleben neue Abenteuer, die nicht weniger fesselnd und komplex ausfallen als beim Vorgänger. Nur finde ich es schade, dass es diesmal keine DS-spezifischen Eigenheiten gibt und durch teils sehr verschachtelte Problemstellungen häufigeres Speichern nötig ist – aber das nehmen Handheld-Anwälte gern in Kauf.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Capcom, Japan |
| Hersteller | Capcom/Nintendo |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **keine erhältlich** |
| DS | **Phoenix Wright Ace Attorney** (79 von 100 in Ausgabe 1) |

**Phoenix Wright: Justice for all**

Pro
- packende Story
- exzellente Präsentation
- Belebung eines klassischen Genres

Contra
- technisch altbacken
- kein Wiederspielwert
- reine GBA-Portierung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

**Fesselnde Anwalts-Simulation mit toller Story und knackigen Rätseln, aber nicht ganz so gut wie der Vorgänger.**

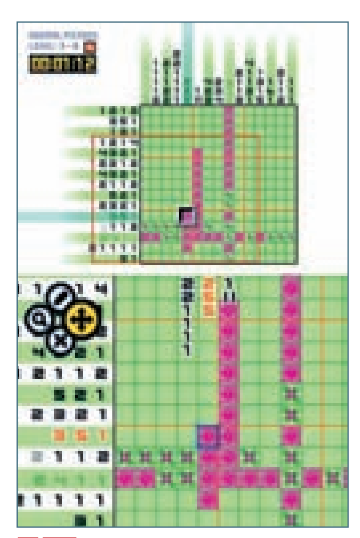
# Picross DS

**Denken >> Knobelspiel**

Während die ganze Nation im Sudoku-Fieber liegt, fristete eine andere japanische Zahlen- und Knobeldisziplin bisher ein Schattendasein – doch das will Nintendo jetzt ändern: Im Rahmen der populären 'Touch Generation'-Titel steht nun "Picross DS" an.

Die Aufgabenstellung ist denkbar einfach: Ihr bekommt ein Raster vorgesetzt, auf dem Ihr durch das Wegmeißeln einzelner Felder ein Bild herausarbeitet. Hinweise geben Euch dabei Zahlenkombinationen zu jeder Spalte und Zeile, aus denen sich mit etwas Grübelei erkennen lässt, welche Stellen markiert werden sollen und welche nicht.

Neben über 300 vorgebenen Aufgaben, die von simplen 5x5-Feldern bis zu 20x20-Monstern reichen, könnt Ihr ähnlich wie beim "Gehirn-Jogging" tägliche Übungen absolvieren. Dazu gibt's reaktionsbasierte Minispiele sowie die Möglichkeit, mit bis zu vier Freunden gleichzeitig zu knobeln. Auch für Nachschub ist gesorgt: Per Internet könnt Ihr zahllose Zusatzpacks herunterladen. *us*



DS Alle paar Rätsel gibt's andere Farben und Steinformen zu sehen.

**DS-Faktor**

Grundsätzlich lassen sich die Hauptaufgaben von "Picross DS" komplett auf nur einem Bildschirm und ohne Stylus spielen – etwas bequemer ist's dank Zoom-Ansicht und Touchscreen nach kurzer Eingewöhnung aber doch. Für die Minispiele braucht Ihr den Griffel zwingend, das Mikro bleibt dagegen stumm.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Ulrich Steppberger**

8 von 10

**„Eines geht noch – Achtung, Suchtgefahr"**

Mit "Picross DS" landet Nintendo wieder einen Volltreffer – hoffentlich findet die feine Knobelei auch bei uns ihre Fans. So schlicht die Idee klingt, es steckt jede Menge Tiefgang dahinter. Gerade wenn Ihr die größeren Rätsel erfolgreich löst, ist die Genugtuung groß. Prima finde ich, dass die Aufgaben mit verschiedenen Hilfestellungen absolvierbar sind, wodurch sowohl Anfänger als auch Profis gefordert werden. Schade nur, dass bei großen Rastern die Gesamtübersicht leidet, wenn Ihr bei Stylus-Benutzung zoomt – doch auch daran gewöhnt man sich. Grafisch gibt die Knobelei nicht viel her, aber das stört kaum – dank vieler netter Minispiele und Optionen ist für wochenlange Unterhaltung gesorgt.

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Jupiter, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Zirka-Preis | 30 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Go! Sudoku** (75 von 100 in Ausgabe 2) |
| DS | **Sudoku Master** (70 von 100 in Ausgabe 5) |

**Picross DS**

Pro
- unverbrauchtes Knobelprinzip
- simple, aber gute Aufmachung
- sehr viele Rätsel
- witzige Minispiele freischaltbar
- Nachschub online abrufbar

Contra
- Darstellung teils unübersichtlich

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 5, online und lokal, ein Modul für alle
Grafik: 2 von 10
Sound: 5 von 10




SPIELSPASS

**Knifflige Denksportaufgabe für schlaue Köpfe: Sieht simpel aus, hat aber eine Menge Knobelspaß zu bieten.**



PSP Lombax Ratchet ist wehrhaft: Neben einem Haufen Wummen hat er immer seinen Schraubenschlüssel im Gepäck, mit dem sich Feinde im Nahkampf umhauen lassen.







PSP Die meisten von Clanks Minispielen sind für die Story nicht relevant.

## Size Matters

# Ratchet & Clank

**Reaktion >> Jump'n'Run**

Ein weiteres Mal gönnt Sony der PSP einen exklusiven Handheld-Ableger einer bewährten Heimkonsolen-Serie. Gingen vor Weihnachten die "Killzone"-Soldaten ihren kriegerischen Aktivitäten im "Liberation"-Event nach, treten nun "Ratchet & Clank" in "Size Matters" zum Hüpf- und Ballereinsatz an.

Anders als beim Markenkollegen "Daxter", dessen PSP-Abstecher die Handlungslücke zwischen zwei PS2-Teilen stopft, knüpft "Ratchet & Clank: Size Matters" an das Ende der letzten Konsolen-Episode an. Wer die Vorgänger nicht kennt, muss sich keine Sorgen machen: Die Story des Abenteuers ist ohne Vorwissen verständlich, lediglich ein paar Gags zünden dann nicht ganz so gut.

Alles beginnt mit einem beschaulichen Urlaub, in dem sich Lombax Ratchet und Robokumpel Clank endlich erholen wollen. Die Ruhe wird aber bald gestört, als ein kleines Mädel beim Autogrammwunsch von fiesen Maschinenkerlen entführt wird – klare Sache, dass unsere Helden zur Rettung schreiten. Dumm nur, dass nicht alles so ist, wie es scheint...

### Galaxien-Bummler

Euer Einsatz führt Euch über mehrere Planeten des Sonnensystems, auf denen es meistens nach klassischer 3D-Hüpf-Manier zur Sache geht. Ihr blickt Ratchet über die Schulter und lenkt Euren Helden durch allerlei Dschungel-, Stadt- und Fabrikgebiete, springt über Abgründe hinweg, auf Plattformen und zeigt Angreifern mit Euren Wummen, wo der Hammer hängt. Die Kontrolle verteilt sich dabei auf Analogstick und Steuerkreuz. Je nach Eingabevariante lenkt Ihr den Lombax damit direktional oder lasst Ihn seitliche Ausfallschritte machen – besonders wichtig bei den regelmäßigen Feuerge-

**Ulrich Steppberger**

8 von 10

**„Auch im Kleinformat ein feines Abenteuer"**

"Ratchet & Clank" macht auch auf der PSP eine richtig gute Figur. Besonders die Grafik fängt den Stil der großen Vorlagen prima ein und sieht tadellos aus. Auch sonst hat nahezu alles den Sprung ins Mobilfach geschafft – bewährte Serienstandards wie Clanks Ausflüge, das skurrile Waffensortiment und zahlreiche, gut versteckte Boni fehlen nicht. Trotzdem kann mich "Size Matters" nicht so fesseln wie die Vorgänger: Zum einen ist der Einsatz zu kurz – die paar Wummen und vor allem die wenigen Planeten habt Ihr in ein paar Stunden erworben bzw. gesehen. Zum anderen fehlt mir etwas der Pfiff: Die Story hat originelle Momente, aber ganz so witzig und charmant wie früher ist sie nicht. Spaß macht das Abenteuer trotz dieser Kritikpunkte – doch Kollege "Daxter" ist schwungvoller auf die PSP gehüpft.

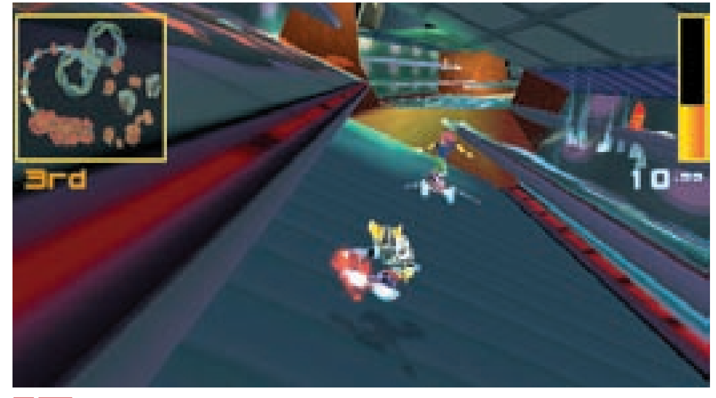


**André Kazmaier**

8 von 10

**„Liebe auf den zweiten Schuss"**

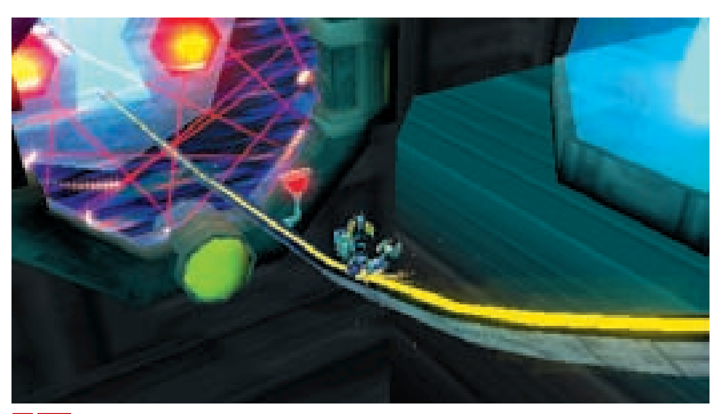
Meine ersten Schritte in "Size Matters" waren eine Qual. Die Standardsteuerung, bei der seitliches Laufen zur Fingerakrobatik wird, erstickte bei mir jeglichen Spaß im Keim. Glücklicherweise durfte ich im Menü eine weit bessere Alternativsteuerung wählen. Jetzt konnte es losgehen: Behände Schüssen ausweichen und gleichzeitig Gegner ausschalten – kein Problem. Und es wurde noch besser: Spaßige Minispiele (wie der "Lemmings"-Verschnitt), skurrile Waffen, eine putzige Story und abgefahrene Delirium-Levels zauberten ein breites Grinsen auf meine (anfänglich) verfinsterte Miene. Zum Hit reicht's dann wegen vieler kleiner Mängel doch nicht: So werden die Schusswechsel teils chaotisch, die Hoverboard-Rennen steuern sich schwammig und die Weltraumballereien sehen zwar super aus, sind spielerisch jedoch eher mau.




PSP An zwei Stellen des Abenteuers muss Ratchet Hoverboard-Rennen gewinnen: Weitere Läufe sind freiwillig und spendieren praktische Boni.



PSP Riesen-Clank kommt bei Weltraumschlachten zum Einsatz: Die sind spielerisch etwas simpel gestrickt, sehen aber imposant aus.



PSP Um Türschlösser zu knacken, startet Ihr eine Actionsequenz: Schlittert auf Elektroschienen zum Ziel – ohne abzustürzen oder Minen zu treffen.

fechten. Das ist zwar nicht intuitiv, aber nach kurzer Eingewöhnung klappt es prima.

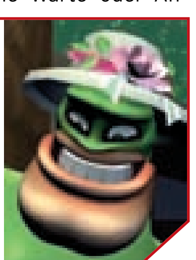
Immer wieder werdet Ihr vor neue Herausforderungen gestellt: So muss Ratchet mehrmals bei einem Hoverboard-Rennen den ersten Platz erreichen oder sich dicken Obermotzen stellen. Dafür reicht die Standardknarre nicht immer aus, aber zum Glück sammelt Ihr laufend Metallschrauben, die geknackte Kisten oder erledigte Feinde hinterlassen. Die zählen als Währung; so leistet Ihr Euch eine Reihe ausgefallener Wummen, die zudem durch steten Einsatz stärker werden. Auch andere Hilfsmittel kommen zum Tragen: Mit einem speziellen Strahler aktiviert Ihr Pflanzenwesen, die Ihr an strategisch wichtigen Stellen neu ansiedelt, wo sie dann z.B. eine natürliche Leiter wachsen lassen oder Steinbrocken durch Wände schleudern.

Der kleine Roboter Clank ist derweil keineswegs nur putziges Beiwerk. In einigen Passagen agiert der Blechkumpel eigenständig. Fehlende Muckis macht der Bursche wett, indem er Drohnen zu Hilfe ruft und sie mit einfachen Kommandos wie 'Warte' oder 'Angriff' in den Einsatz schickt. Außerdem kann Clank auf einigen Planeten an Wettbewerben teilnehmen: Dann versucht Ihr Euch als Gladiator in gefährlichen 'Destruction Derby'-Kämpfen, spielt eine Art Roboterball oder knobelt an einem originellen "Lemmings"-Verschnitt herum.



## Captain Qwark >> Der ewige Tollpatsch

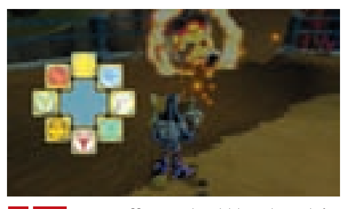
Das "Ratchet & Clank"-Unviersum kennt viele skurrile Charaktere, aber keiner taucht so oft auf wie Captain Qwark: Der unverkennbar als Superhelden-Parodie angelegte Muskelprotz feierte seinen Einstand im ersten Teil, wo er dem Helden-Duo als einer der Obermotze an den Kragen wollte. Später wandelte sich Qwark immer mehr zum Freund und sorgte für humoristische Einlagen – das ist auch seine Rolle in "Size Matters". Spielen könnt Ihr den komischen Kauz auf der PSP nicht, das ging nur bei speziellen 2D-Jump'n'Run-Einlagen in der dritten PS2-Episode.



## Größenverhältnisse

Das Motto 'Size Matters' bleibt ebenso nicht unbeachtet: Um Schlösser zu knacken, schrumpft sich Ratchet auf Winzgröße und schlittert dann im Inneren der Elektroniksperren über Leiterbahnen zum Ziel. Clank wiederum mutiert gelegentlich zum Riesenrobo und zischt ab ins All, wo er in einer 3D-Sequenz ganze Horden von Raumschiffen ins Jenseits ballert.

Neben dem Hauptabenteuer können sich kampfeslustige Helden lokal oder online mit bis zu drei Konkurrenten auf Schlachtfelder wagen. Dort machen sie sich alleine oder im Team in Spielvarianten wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' die Hölle heiß. Auch skurrile Aufgaben stehen parat, bei denen Ihr z.B. Mondkühe unter Zeitdruck zu Nahrungsmitteln verarbeitet. Sogar an den Community-Gedanken wurde gedacht, indem Ihr Freundeslisten erstellen und per virtuellem Keyboard chatten könnt. *us*



PSP Der Waffenwechsel klappt auch in der Hitze des Gefechts dank kurzer Pause und kluger Wahlscheibe ohne Probleme.

**Schwierigkeit >> mittel**



| | |
|---|---|
| Entwickler >> | High Impact Games, USA |
| Hersteller >> | Sony |
| Zirka-Preis >> | 50 Euro |
| Sprache >> | komplett deutsch |
| Termin >> | im Handel |

USK 12

**Alternativen**



| | |
|---|---|
| PSP | **Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4) |
| DS | **Star Wars: Lethal Alliance** (82 von 100 in Ausgabe 6) |

**Ratchet & Clank: Size Matters**

**Pro**
- sehr schöne Grafik
- guter Mix aus Action und Hüpfen
- originelle Waffen und Gimmicks
- viele Minispiel-Einlagen

**Contra**
- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- geringer Umfang

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 6, online und lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



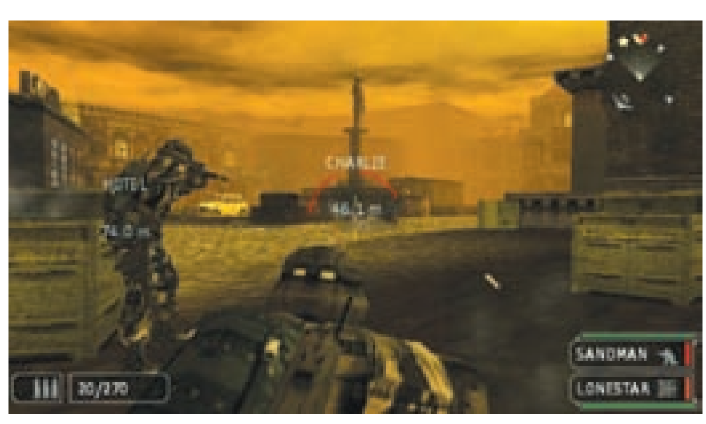
83 von 100 – SPIELSPASS

**Gut aussehende und spaßige Baller-Hüpferei – aber nicht ganz so schwungvoll wie die Heimkonsolen-Vorgänger.**



PSP Die Schauplätze von "Size Matters" sind abwechslungsreich und teilweise ungewöhnlich: Hier schlägt sich Ratchet durch eine Traumwelt – nur wenn er es bis zum Ende schafft, wacht er aus dem Koma auf und kann das 'echte' Abenteuer fortsetzen.






PSP Der Feind lauert überall: Wer mit der Waffe im Anschlag stürmt, kann nicht mit voller Geschwindigkeit rennen – flitzt, während der Kamerad Feuerschutz leistet!

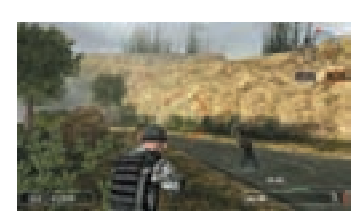



PSP Einsteiger müssen mit den Waffen üben: Das Ausrüstungsmenü verrät Reichweite und Feuergeschwindigkeit, nicht aber exakte Durchschlagskraft oder Präzision.

## U.S. Navy Seals

# Socom: Fireteam Bravo 2

Action >> Third-Person-Shooter



PSP Schnappt Euch die Flagge: Beim 'Capture the Flag' sind auch mutige Einzelkämpfer willkommen.




Ein Jahr nach ihrem ersten Einsatz rücken die U.S. Navy Seals wieder aus: Diesmal gilt es Unterweltbosse wie einen gierigen Drogenbaron dingfest zu machen, damit der Achse des Bösen das Geld ausgeht.

Die Handlung ist aber weniger präsent als im Vorgänger, denn diesmal dürft Ihr die Reihenfolge der Missionen selbst bestimmen. Dafür hat sich der Entwickler Zipper Interactive Verbesserungen einfallen lassen, um die Spannung bei den Einsätzen zu steigern. So gibt es jetzt in manchen Levels Alarmschalter, mit denen die Wachen ihre Kollegen herbei klingeln – wer nicht entdeckt werden will, muss sie behutsam aus dem Weg räumen. Auch Eure Zielpersonen sind cleverer als ihre Vorgänger und flüchten, wenn Eure Deckung auffliegt – dann müsst Ihr ihnen flink den Weg abschneiden. Beim Sturm auf Villa, Dschungeldorf und Flugplatz freuen sich Kenner über verzweigte Levelpfade, die oftmals mehr Freiraum bei der Wahl der Route lassen. Außerdem wird souveränes Verhalten belohnt: Wer etwa Feinde lebend fängt und knifflige Bonusaufgaben meistert, darf mit der Prämie neue Ausrüstung freischalten.

Trotzdem habt Ihr wie beim Vorgänger die Solokarriere nach wenigen Abenden durchgespielt, Mehrspieler-Matches stehen weiterhin im Mittelpunkt der taktischen Ballerei. Zipper hat auch die Steuerung überarbeitet, was die Kämpfe fairer gestaltet und Online-Matches je nach Regelwerk gehörig in die Länge ziehen kann. So stürmen die Soldaten jetzt langsamer, solange die Autoziel-Funktion aktiviert ist. Das ist im Solomodus vielleicht lästig, gibt in der Mehrspielervariante dem Gegner aber Gelegenheit Verstecke wie Büsche oder Mauern zu nutzen. Die umfangreichere Ausrüstung erlaubt dank Medikit jetzt auch das Heilen, außerdem könnt Ihr Euch mit der kugelsicheren Weste defensiv ausrüsten – dafür bleiben etwa Granaten oder Extramunition im Spind. Deshalb müssen die Teams Hinterhalte fürchten und besser zusammenarbeiten, um zu überleben. *oe*

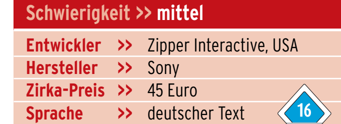



PSP Sucht Euch den Kameraden aus: Neben Lonestar gibt es zwei neue Soldaten, die sich auf Schleicheinsätze und schwere Feuerwaffen spezialisiert haben.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Zipper Interactive, USA |
| Hersteller | Sony |
| Zirka-Preis | 45 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 16



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Medal of Honor: Heroes** (70 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4) |

**Socom: Fireteam Bravo 2**

Pro
- dynamische Team-Kämpfe
- jetzt mit erspielbarer Ausrüstung
- mehr taktische Feinheiten
- Online-Matches mit Headset-Chat

Contra
- solo schnell ausgereizt
- schwache Handlung

Multiplayer: 10 von 10
1 bis 16 – online und lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

87 von 100 SPIELSPASS

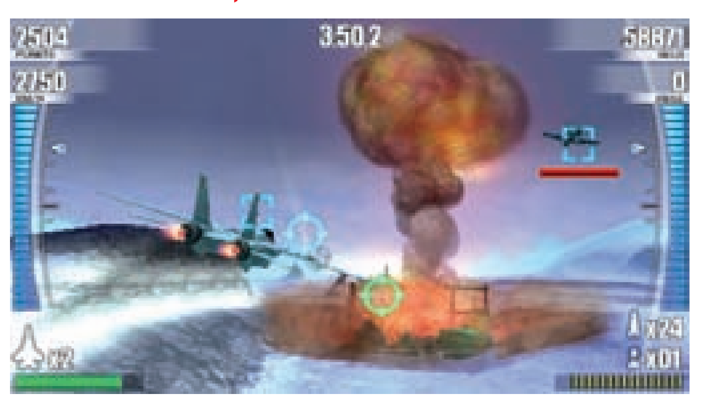
**Klasse: Das neue „Socom" ist umfangreicher, taktischer – aber auf Mehrspielerkämpfe optimiert.**

**Oliver Ehrle**
10 von 10
**„Mehr Taktik für besseres Teamplay"**

Für Online-Söldner sind die vielen Verbesserungen in "Socom 2" eine wahre Freude: Die neue Ausrüstung macht die Kämpfe taktischer, exzellentes Teamplay und Absprache per Headset sind jetzt noch wichtiger. Einsteiger können zwar mit defensiver Ausrüstung ihre Überlebenschancen verbessern, bekommen aber weniger Fachwissen mit auf den Weg: Beim Ausrüsten werden die Eigenschaften der Waffen kaum erläutert, Kenner des Vorgängers sind deshalb klar im Vorteil. Die drei neuen Mehrspielermodi ermöglichen jetzt auch 'Capture the Flag'-Matches, die Shooterfans im Vorgänger vermissten. Weniger attraktiv ist "Socom 2" dagegen für Einzelkämpfer, auch wenn die Missionen verzwickter sind: Ihr spielt eher Episoden als eine richtige Handlung.

## Black Falcon
# After Burner

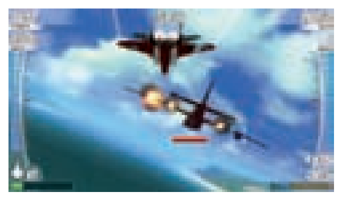
Action >> Shoot'em-Up



PSP Optisch einwandfrei: Flüssige sowie schnelle Grafik, hohes Gegneraufkommen und zahlreiche Effekte setzen die pausenlose Ballerei gut in Szene.

Segas "After Burner" erlangte 1987 dank des aufwändigen Spielautomaten Kultstatus – so schnelle 3D-Grafik kannten die Gamer anno dazumal noch nicht. 20 Jahre später heißt es wieder Feuer frei – diesmal auf der PSP.

13 Kampfjets wurden von der 'Black Falcon'-Terrorgruppe gestohlen. Grund genug, in die Luft zu gehen und dem Treiben ein Ende zu setzen. Dazu schwingt Ihr Euch ins Cockpit einer F-14 oder eines von 18 weiteren Jets – die meisten müsst Ihr aber erst freispielen. Anschließend geht's zum Kampfeinsatz: In einem vordefinierten Korridor macht Ihr SAM-Geschützen, gegnerischen Fliegern oder Schiffen mittels MG, Bodenraketen sowie hitzesuchenden Geschossen den Garaus. Spätestens hier wird klar, dass "After Burner" eher ein unkomplizierter Shooter sein will denn eine Flugsimulation. So sind Manöver wie z.B. die Fassrolle auf Knopfdruck nur eingeschränkt möglich. Motivierend: Nach jeder Mission darf in neue Waffen, Lackierungen oder Jets investiert werden. *ts*



PSP Auch kleinere Zwischenbosse nehmt Ihr unter Dauerbeschuss.

| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | |
|---|---|
| Entwickler >> | Planet Moon, USA |
| Hersteller >> | Sega |
| Zirka-Preis >> | 45 Euro |
| Sprache >> | englischer Text |
| Termin >> | im Handel |

| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **Ace Combat X: Skies of Deception** (84 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **keine erhältlich** |



**Thomas Stuchlik** 7 von 10

**„Spaßige Ballerei ohne Anspruch"**

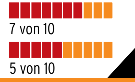
Hobbypiloten sollten sich im Klaren sein, dass "After Burner" mit echten Flugsimulationen wie "Ace Combat" kaum zu vergleichen ist. Denn Sega zeigt hier einen ebenso schönen wie simpel gestrickten Shooter – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Ballerei ohne wirkliche Freiheit über den Wolken bringt durchaus Kurzweil – Fans des Automaten machen hier also nichts falsch. Dafür sorgt insbesondere die technsich saubere Inszenierung mit flotter und detaillierter 3D-Optik. Dumm nur, dass auch die Missionsstruktur keine grundsätzliche Abwechslung bietet.

**After Burner: Black Falcon**

Pro
- gelungenes Update des 3D-Klassikers
- unkomplizierte Baller-Action
- freispielbare Bonus-Jets

Contra
- für Flugprofis zu simpel
- auf Dauer eintönig

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler



Grafik: 7 von 10

Sound: 5 von 10

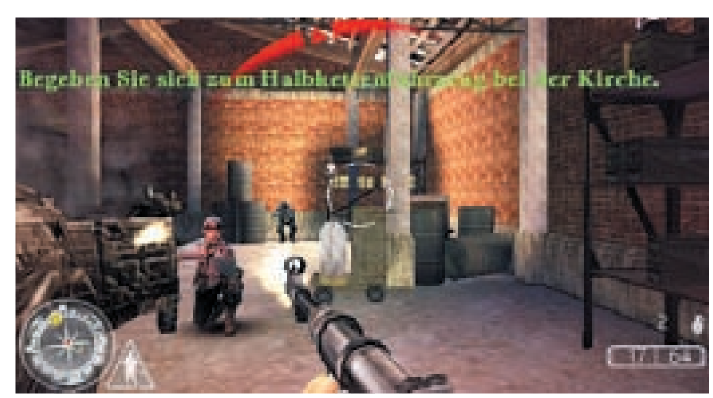


**70** von 100 SPIELSPASS

**Brachiale 3D-Ballerei im Jet-Gewand: Fans der Vorlage sind entzückt, jedoch fehlt es an Spieltiefe.**

## Roads to Victory
# Call of Duty

Action >> Ego-Shooter



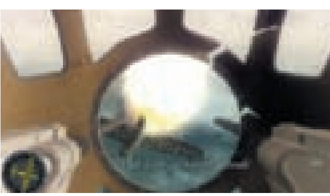


PSP Eine Lebensleiste gibt es nicht, stattdessen färbt sich das Bild bei Verwundung rot.

Die "Medal of Honor" habt Ihr Euch verdient und mit den "Brothers in Arms" seid Ihr durch dick und dünn gegangen? Dann werden die "Roads to Victory" von "Call of Duty" ein Spaziergang für Euch.

Die historische Ballerei schickt Euch in vierzehn Missionen als amerikanischer, britischer und kanadischer Soldat zu den wichtigsten Kriegsschauplätzen Europas. Ihr kämpft Euch durch Italien, Holland sowie Frankreich, sprengt Flugabwehrkanonen und Panzer in die Luft und nehmt hinter stationären Geschützen und den Bordwaffen eines Bombers platz.

Wie bei "Medal of Honor: Heroes" bewegt Ihr den Charakter via Analogstick, justiert die Kamera mit den Aktionstasten und feuert über die rechte Schultertaste die historisch korrekten Waffen ab.



PSP Von verschiedenen Bordgeschützen nehmt Ihr feindliche Flieger ins Visier.

Eine großzügige Zielhilfe, die automatisch den nächststehenden Gegner fixiert, lässt Euch die linearen Levels recht flott beenden. Weil sich bei "Call of Duty" Eure Lebensenergie mit der Zeit regeneriert, entfällt zudem die Suche nach Heilutensilien. Stattdessen beschränkt sich "Roads to Victory" auf das Wesentliche – ballern. *jw*



| Schwierigkeit >> schwer | |
|---|---|
| Entwickler >> | Amaze, USA |
| Hersteller >> | Activision |
| Zirka-Preis >> | 45 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK 18

| Alternativen | |
|---|---|
| PSP | **Medal of Honor: Heroes** (70 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Goldeneye Rogue Agent** (nicht getestet) |



**Janina Wintermayr** 6 von 10

**„Ein Weltkriegs-Shooter wie jeder andere"**

Wer auf Weltkriegs-Shooter steht, hat die Qual der Wahl: Darf's ein bisschen Taktik sein, rate ich zu "Brothers in Arms". Unkomplizierte Unterhaltung sucht Ihr dagegen besser bei "Medal of Honor" und "Call of Duty". Letzteres sieht schick aus, lässt Euch zur Abwechslung in ein Flugzeug steigen und versucht die PSP-bedingt schwammige Ego-Steuerung mit einer großzügigen Zielhilfe zu kompensieren. Das gelingt zwar, wirklich fesseln kann das Spiel aber nicht. Dafür ist der Levelaufbau zu schematisch, die Gegner zu dumm und die Bedienung stationärer Geschütze zu ungenau. "Roads to Victory" ist nur für eisenharte Genre-Fans interessant.

**Call of Duty: Roads to Victory**

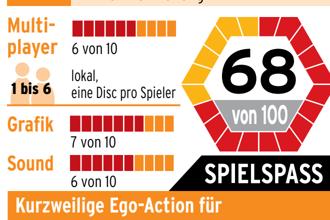
Pro
- hübsche Charaktere und Kulissen
- praktische Zielhilfe
- Abwechslung dank Fluglevel

Contra
- unspannende Schusswechsel
- Bedienung stationärer Geschütze ziemlich hakelig

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 6, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



**68** von 100 SPIELSPASS

**Kurzweilige Ego-Action für Shooter-Profis. Sieht nett aus, ist spielerisch aber limitiert.**

# Custom Robo Arena

## Action >> Third-Person-Shooter

**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Noise Factory, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 6

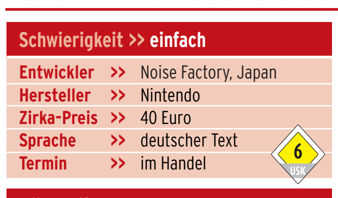
**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Power Stone Collection** (86 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4) |

**Custom Robo Arena**

Pro
- tadellose Kampf-Steuerung
- massig Robo-Teile zum Verbauen
- Online-Duelle funktionieren klasse

Contra
- äußerst träges RPG-Drumherum
- sehr zäher Einstieg
- lieblose 'Oberwelt'



Multi-player: 8 von 10 — 1 bis 2 — lokal und online, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

**Leicht verdauliche Action-Kost verpackt in drögem Rollenspielgewand – kernige Online-Kämpfe locken.**





DS Die 2D-Oberwelt des Rollenspiel-Parts ist lieblos, die 3D-Kämpfe hübsch (rechts).

"Custom Robo Arena" ist wie eine Mixtur aus dem Sammel-RPG "Pokémon" und der SciFi-Ballerei "Metroid Prime Hunters". Krachige Roboterschlachten in engen Kampfarealen, verpackt in ein zweidimensionales Rollenspielgewand. Ihr seid ein "Custom Robo"-Bastler, der in der Freizeit gern an den Mini-Mechs herumschraubt und mit den Freunden (und Feinden) an der Schule Duelle in dieser 'Sportart' austrägt. Neue Wummen kauft Ihr im Shop, diese flugs an den eigenen Robo montiert, geht's rund: Mit MGs und Raketen liefert Ihr Euch kurzweilige, simple Actionmatches. *ms*

**DS-Faktor**

Um die DS-spezifischen Features schert sich "Custom Robo Arena" einen feuchten Kehricht: Status-Anzeigen der Roboter auf dem einen und Action auf dem anderen Schirm sind alles andere als innovativ. Gesteuert wird fast nur mit den Buttons – lediglich zum Polieren Eures Roboters schrubbt Ihr über den Touchscreen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







**Matthias Schmid** — 6 von 10

**„Das träge Drumherum wird zum Spielspaßkiller"**

Die krachigen Roboterschlachten in den winzigen Arenen funktionieren aufgrund der tadellosen Steuerung wunderbar. Auch das Aufrüsten meines Mechs motiviert mich dank vieler Waffen und Accessoires – hier ein neuer Flammenwerfer, dort ein verbesserter Granatwerfer. Also ein gutes, kurzweiliges Actionspiel? Denkste! Der arg aufgesetzt wirkende, optisch gähnend langweilige Rollenspiel-Part bremst die spaßigen Duelle derb ein. Hier gibt's kaum spielerische Freiheit und Spannung, dafür zahlreiche überflüssige Dialoge und glattgeschliffene Charaktere. Also lasse ich den lahmen Story-Part links liegen und stürze mich mit meinem selbst aufgemotzten Mini-Mech lieber in die Online-Duelle.

# Full Auto 2: Battlelines

## Action >> Vehikel-Shooter

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Deep Fried, Kanada |
| Hersteller | Sega |
| Zirka-Preis | 50 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Burnout Legends** (90 von 100 in Ausgabe 1) |
| DS | **keine erhältlich** |

**Full Auto 2: Battlelines**

Pro
- fette Wummen
- Missionsziele bei den Rennen
- pfiffiges Zeit-Zurückspul-Feature...

Contra
- ...das kaum zur Geltung kommt
- Steuerung zu direkt
- grobschlächtige Auto-Modelle



Multi-player: 6 von 10 — 1 bis 4 — lokal, eine Disc pro Spieler

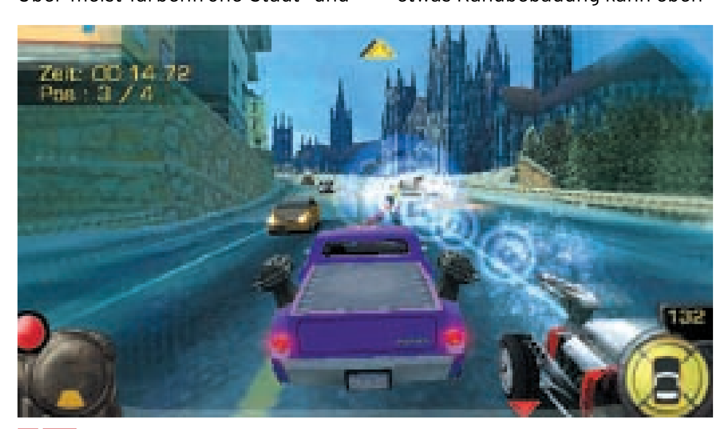
Grafik: 5 von 10

Sound: 7 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

**Das Mittelmaß regiert: unausgegorene Crash-Raserei mit dicken Kanonen, aber zu hohem Chaos-Faktor.**

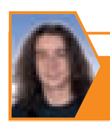
Nirgendwo wird so spektakulär gerast und gecrasht wie in der "Burnout"-Serie. Segas "Full Auto 2: Battlelines" (den Vorgänger gab's nur auf Xbox 360) will noch einen drauf setzen: Hier steht das Renngeschehen nicht mehr im Vordergrund – stattdessen halten sich Raser- und Action-Anteil die Waage. Über meist farbenfrohe Stadt- und Bergkurse geht's mit einem von 15 Fantasie-Schlitten – vom Oldtimer über den Pick-Up bis zum Sportflitzer ist alles dabei. Praktisch, dass Ihr Euer PS-Monster nicht nur durch Vinyls optisch aufmotzen, sondern auch mit XXL-Wummen ausrüsten könnt. Zerlegt das Fahrerfeld der drei Konkurrenten mit MG, Raketenwerfer und Minen – etwas Randbebauung kann ebenfalls zu Bruch gehen. Alle paar Rennen kommt's zum Arena-Kampf gegen die Bosse der Territorien: Platzierungen zählen nicht mehr, stattdessen wird in "Twisted Metal"-Manier geschrottet. *ms*




PSP Ergänzend zu den Wummen an Eurem Flitzer dürft Ihr ab und an Spezialwaffen aufsammeln – dann sind Eure Gegner Freiwild und der Zivilverkehr Schrott.



PSP Nett: Motzt die Boliden mit freigespielten Lackierungen auf.



**Matthias Schmid** — 5 von 10

**„Überflüssiger Action-Raser"**

Wer die "Full Auto"-Marke auf den Next-Gen-Heimkonsolen Xbox 360 und PS3 kennt, den enttäuscht die PSP-Umsetzung. Von der Pracht der hochpolierten Boliden und komplett zerstörbaren Areale ist nicht viel übrig. Schade, schließlich zeigt "Burnout Revenge", dass sowas auch auf PSP hervorragend klappen kann. So bleiben bei "Full Auto 2" nur gute Ansätze: Nette Renn-Features wie die Zeit-Zurückspul-Funktion, coole Wummen und rockiger Soundtrack werden aber von der übersensiblen Steuerung torpediert.






DS Kirby ist ein heißes Kerlchen: Als Feuerspucker setzt Ihr Sträucher in Brand und freut Euch über die dahinter versteckten Schätze.




DS Da soll jemand behaupten, der rosa Knuddel hätte keinen frischen Atem: Mit Eurer eisigen Puste zaubert Ihr eine Eisfläche auf das Wasser.

# Kirby Mouse Attack

**Reaktion >> Jump'n'Run**

Vor 15 Jahren feierte Nintendos Nimmersatt seinen Einstand auf dem Game Boy. Allerdings fehlte dem rosafarbenen Knödel damals eine Begabung, die heute als Markenzeichen für die Serie gilt: das Kopieren von Gegnerfähigkeiten.

Über 25 Verwandlungen gibt es in "Mouse Attack" zu entdecken. Lasst Kirby dazu auf Knopfdruck tief Luft holen und einen der herumwatschelnden Gegner inhalieren. Falls dieser mit einer besonderen Gabe beschlagen war, erscheint nach der Verdauung ein Symbol auf dem Bildschirm. Tippt es mit dem Stylus an, und der harmlose Wonneproppen mutiert zum brandgefährlichen Feuerspeier oder schwertschwingenden Ritter. Es geht noch abgefahrener: Verschießt als Ufo Lasersalven oder rollt Feinde als Reifen platt.

Neu ist, dass Ihr auf dem Touchscreen bis zu fünf Gegenstände lagern und bei Bedarf abrufen könnt. Außerdem dürft Ihr z.B. zwei kleine Gesundheitstränke zu einem großen mixen oder neue Verwandlungen erschaffen. Doch was hat es eigentlich mit der Mäusetruppe auf sich? Nun, diese pfiffige Räuberbande will Euch um mühsam ergatterte Schatzkisten erleichtern. Kein Wunder, beherbergen die Truhen doch neue Soundeffekte oder Farben für den Luftikus.

In drei kurzweiligen Minispielen duelliert Ihr Euch mit drei anderen Vielfraßen: Schnappt ihnen beim Wettessen den Kuchen weg oder schubst sie von einer Plattform. *ak*

DS Auf dem oberen Screen wird gespeist, unten dürft Ihr Gegenstände mixen.

### DS-Faktor

Die Action spielt auf dem oberen Bildschirm - hier hüpft Ihr durch kunterbunte Levels und verschlingt Gegner. Der Touchscreen dient als Reservoir für bis zu fünf Gegenstände (u.a. Gesundheitstränke, Verwandlungen), die Ihr bei Bedarf mit dem Stylus anwählt und kombiniert. Ausschließlich mit dem Kritzelstift werden die Minispiele gezockt: So steuert Ihr Kirby beim 'Rammspiel' mit Wischbewegungen des Stylus. Das Mikro bleibt stumm.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



| Schwierigkeit >> einfach | |
|---|---|
| Entwickler >> | HAL / Flagship, Japan |
| Hersteller >> | Nintendo |
| Zirka-Preis >> | 35 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | Juni |

frei USK

### Alternativen

| | |
|---|---|
| PSP | **LocoRoco** (90 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | **Yoshi's Island DS** (86 von 100 in Ausgabe 6) |

### Kirby Mouse Attack

**Pro**
+ zuckersüße Aufmachung
+ tolle Verwandlungen
+ viele unterschiedliche Angriffe
+ massig Geheimnisse zu entdecken

**Contra**
- für Hüpfprofis zu einfach
- monotone 'Maustruppen'-Kämpfe

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

**75** von 100 SPIELSPASS

**Knuddel-Jump'n'Run mit dem rosa Kult-Knödel - sehr einfach, aber mit spaßigen Verwandlungen vollgestopft.**



### André Kazmaier

8 von 10

**„Eigentlich mag ich keine aufgeblasenen Typen..."**

...aber in Kirby hab ich mich auf Anhieb verliebt. So knuddelig sind nicht einmal Yoshi und die LocoRocos. Auch spielerisch schlägt mein Herz für den Vielfraß - schließlich konzentrierten sich die Entwickler auf den wesentlichen Aspekt in einem "Kirby"-Spiel: die Verwandlungen. Dass sich diese auf dem DS nun auch kombinieren lassen, freut mich besonders. Schade ist nur, dass das geradlinige Hüpfspiel über die gesamte Dauer nie wirklich fordernd ausfällt.

### Matthias Schmid

8 von 10

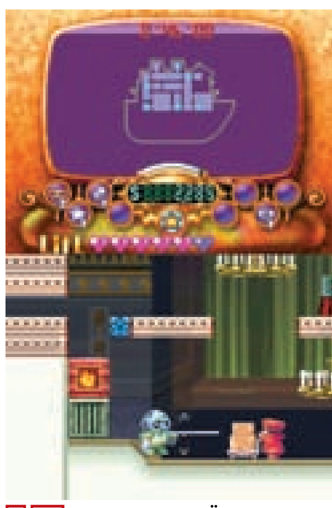
**„Der Knuddelkönig - fast zu süß, um wahr zu sein"**

Wer den Dickmann mit den drolligen bis coolen Verwandlungen (vom Link-Verschnitt bis zum Ballermeister) in Aktion sieht, muss ihn einfach mögen. Besonders putzig: Wenn der niedliche Zuckerwatte-Blob ins Wasser plumpst, setzt er sich eine Taucherbrille auf und paddelt witzig animiert durchs Nass - zum Schießen! Spielerisch gibt's gewohnt gute Kirby-Kost mit motivierenden Squeak-Squad-Kämpfen - so einfallreich und toll wie "Kirby: Power Paintbrush" wird's aber nie.

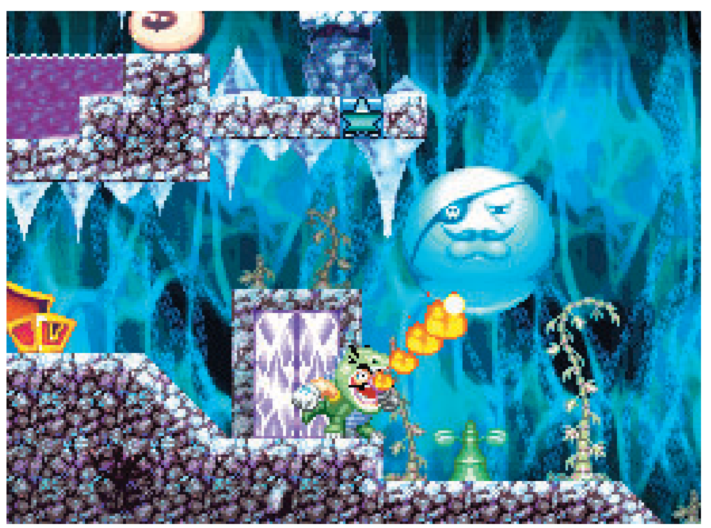




DS Schnappt Euren Mitspielern beim Wettessen das Erdbeertörtchen weg.



DS Map 24: Ohne die Übersichtskarte auf dem oberen Bildschirm wärt Ihr in den weitläufigen Levels aufgeschmissen.



DS Wario ist schon ein heißes Kerlchen: Im Drachen-Outfit rückt Ihr hinterlistigen Eiskristallen mit Eurem flammenden Atem auf den (nicht vorhandenen) Leib.

# Master of Disguise Wario

Reaktion >> Jump'n'Run

Normalerweise retten Nintendo-Charaktere entführte Prinzessinnen (Mario, Link) oder bewahren die Galaxis vor dem Untergang (Samus Aran). Wesentlich niedrigere Beweggründe lassen dagegen Wario aktiv werden: Der untersetzte Tunichtgut ist ausschließlich daran interessiert, so viele Reichtümer wie möglich in die Wurstfinger zu bekommen. In "Master of Disguise" morpht er sich dazu in die TV-Show eines berühmten Magiers und erleichtert diesen um seinen Zauberstab. Mit dem magischen Utensil ist der Nintendo-Antagonist in der Lage, verschiedene Verwandlungen anzunehmen.

Acht Kostüme könnt Ihr auf Eurem Raubzug einsacken: Als Cosmic-Wario schwebt Ihr z.B. beinahe schwerelos durch den Raum und nehmt andere Schurken mit der Laserknarre aufs Korn. Schlüpft Ihr dagegen in den Malerkittel von Arty-Wario, dürft Ihr Euch via Stylus eigene Blöcke pinseln. Gilt es hingegen tiefe Gewässer zu überqueren, setzt Ihr Euch die Kapitänskappe auf und paddelt im Miniaturschiff durchs feuchte Nass.

Das Besondere: Die Maskerade nehmt Ihr nicht via Menü vor, sondern zeichnet Wario die Verkleidungen mit dem Touchpen auf den Leib. Um Wario beispielsweise in einen Weltraumfahrer zu verwandeln, kritzelt Ihr ihm einen Astronautenhelm über die Rübe. Soll er dagegen in einen feuerspuckenden Drachen mutieren, skizziert Ihr ihm einen Schwanz ans Hinterteil.

Die Levels in "Master of Disguise" haben es teilweise ganz schön in sich: Sie sind nicht nur vielfach verzweigt, sondern beherbergen auch jede Menge Geheimgänge und versteckte Schatztruhen. Letztere knackt Ihr durch bestandene Geschicklichkeitseinlagen, bei denen Ihr z.B. unter Zeitdruck Bilder ausmalt, Schiebepuzzles löst oder eine bestimmte Zahl an Schaben zerquetscht. *ak*

## DS-Faktor

Dass hier ohne Stylus nichts gehen würde, kann man nicht behaupten: Gelaufen wird nämlich per Steuerkreuz. Alle anderen Befehle (Rempeln, Schießen, Malen, Schwimmen etc.) erteilt Ihr der Knubbelnase mit dem Zeichenwerkzeug. Die Orientierung in den mehrstöckigen Gebäuden behaltet Ihr dank der stets aktuellen Karte des oberen Displays. Eine sanft ins Mikrofon gepustete Brise lässt Euren Anarcho-Helden durch die Lüfte gleiten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







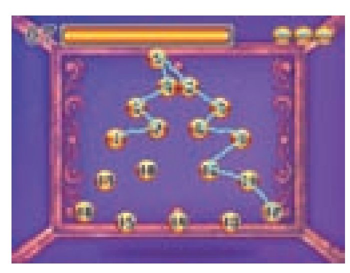
DS Ahoi: Als Captain Wario macht Ihr die sieben Weltmeere (nicht) unsicher.



DS Zeichenkurs, Teil 1: Kritzelt als Künstler-Wario einen Block...



DS ...damit Ihr an die Schatzkiste herankommt. Um diese zu öffnen...



DS ...müsst Ihr Zeichenkurs, Teil 2, absolvieren: Malen nach Zahlen.

### Matthias Schmid
6 von 10

**„Der Stylus als Spielspaßbremse"**

Leider merkt man Warios Hüpf-Knobelei an, dass nicht die Leveldesign-Perfektionisten von Nintendo am Werk waren. So bleibt Ihr bei den oft unlogischen Rätseln schon mal länger hängen – Hilfestellung Fehlanzeige. Die Verwandlungsformen gefallen an sich durch gewitzte, unterschiedliche Fähigkeiten – vor allem das Pinseln als Künstler-Wario macht Laune. Und doch bremst der ständig notwendige Wechsel mittels Stylus-Akrobatik das Spiel mehr ein, als dass es dem Unterhaltungswert förderlich wäre. Ein bisschen mehr Hüpfspiel statt der vielen zähen Rätseleinlagen hätte dem Titel besser zu Gesicht gestanden.

### André Kazmaier
7 von 10

**„Ich sag's mal so: War i.O."**

Den Grundstein für einen besseren Nachfolger hat der Entwickler auf jeden Fall gelegt. Denn das Konzept mit den spaßigen Verwandlungen hat viel Potenzial. Ob das beim nächsten Mal dann Nintendo selbst ausschöpfen muss oder ob die Suzak-Mannen dann ihre Hausaufgaben besser machen, sei mal dahingestellt. Bei "Master of Disguise" haben sie noch an zu vielen Stellen geschludert: Das Leveldesign ist unspektakulär, die Gegner sind uninspiriert, die immer gleichen Minispiele nerven und die leidlich spannende Story wird zäh erzählt. Und trotzdem weiß das Spiel vor allem durch seinen fiesen Hauptdarsteller und dessen witzige Kostüme zu unterhalten.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Suzak, Japan |
| Hersteller >> | Nintendo |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | Juni |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4) |
| DS | **Yoshi's Island DS** (86 von 100 in Ausgabe 6) |

**Wario: Master of Disguise**

Pro
- abgefahrene Stylus-Verwandlungen
- rotzfrecher Anti-Held
- innovative Stylus-Bedienung...

Contra
- ...die auf Dauer mühsam ist
- Level-Konstruktionen teils mau
- sich wiederholende Minispiele

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10



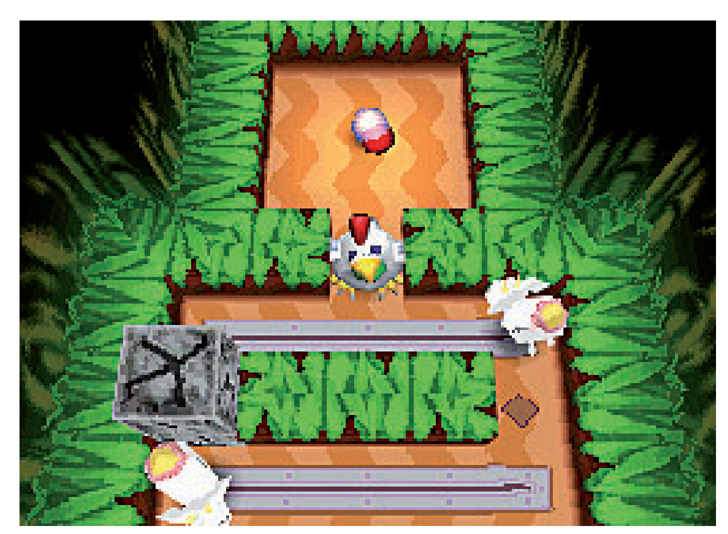

SPIELSPASS

**Karneval mit Wario – unter der lustigen Verkleidung versteckt sich allerdings ein recht einfallsloses Hüpfspiel.**





DS So ein Frosch hat's gut: Frogger überquert mit seiner langen Zunge spielerisch breite Abgründe und sammelt dabei auch noch Münzen.



DS Im Hühnerkostüm sieht Frogger nicht nur drollig aus, er bekommt auch neue Fähigkeiten. Die bunte Pille erreicht er nur, wenn er vorher die grauen Kisten zerstört.

## Toy Trials

# My Frogger

Reaktion >> Geschicklichkeit

Nur ein Jahr nach "Helmet Chaos" gibt's für Fans der grünen Amphibie neues Futter: "My Frogger: Toy Trials" verknüpft knifflige Hüpfpassagen mit Knobeleinlagen und garniert diese mit einer zuckersüßen Geschichte. Der kleine Kyle möchte nämlich unbedingt die Spieltier-Meisterschaft gewinnen. Allerdings ist ihm Frogger als Partner zu uncool. Erst nach einer Lektion in Sachen Toleranz bilden die beiden ein Team: Redet mit anderen Teilnehmern, kauft nützliche Bonusgegenstände und schippert per Boot zu den einzelnen Disziplinen.

Hier kommt Euer grünes Spieltier zum Einsatz: Wie eh und je springt Frogger nicht pixelgenau, sondern im Rasterschema an Gegnern vorbei oder überquert Abgründe. In zahlreichen hindernisgespickten Levels weicht Ihr Feinden aus, sammelt mit klebriger Zunge Münzen und schwingt über Schluchten. Für zusätzliche Kopfnüsse sorgt das neue Kostüm-Feature: Im Lauf des Spiels verkleidet sich Frogger beispielsweise als Huhn, um dicke Mauern zu zerpicken, oder klettert im Ninja-Kostüm an Wänden entlang. Erst die überlegte Kombination aller Fähigkeiten bringt Euch unbeschadet ans Ziel.

Ergänzend zum Hauptspiel beweist Ihr Euch im Minispiel-Wettstreit mit bis zu vier Spielern – einige davon spielt Ihr mit nur einem Modul. Schleicht Euch zum Beispiel an Mitspieler heran und pustet ins Mikro, um sie zu erschrecken. *mh*




DS Euer Held hofft noch auf einen coolen Drachen, im Ei wartet Euer Frosch.

**DS-Faktor**

Im Wasserrennen pustet Ihr ins Mikrofon, um Frogger anzutreiben, mittels Touchscreen katapultiert Ihr Euer Spieltier über Abgründe: "My Frogger: Toy Trials" nutzt geschickt die Fähigkeiten des DS, ohne sie überzustrapazieren. Während Storysequenzen auf dem oberen Display ablaufen, verfolgt Ihr die Action auf dem unteren Bildschirm. Dort werden auch die zahlreichen Dialogtexte angezeigt. In einigen Minispielen nutzt Ihr zudem den Stylus.

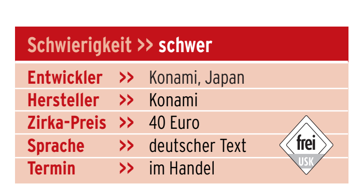
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Konami, Japan |
| Hersteller >> | Konami |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Frogger: Helmet Chaos (73 von 100 in Ausgabe 3) |
| DS | Frogger: Helmet Chaos (73 von 100 in Ausgabe 3) |

**My Frogger: Toy Trials**

Pro
- hervorragende Steuerung
- süße Präsentation
- abwechslungsreiche Levels
- spaßige Mehrspieler-Modi

Contra
- für Einsteiger zu schwer
- etwas zu dialoglastig

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

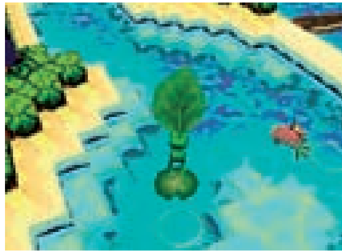
**75** von 100 SPIELSPASS

**Fordernde Hüpferei mit kniffligen Knobeleinlagen, taktischem Verkleidungs-Feature und kindgerechter Story.**

**Michael Herde** – 7 von 10

**"Herzergreifende Story und forderndes Gehopse"**

Zunächst war ich irritiert: Wo ist Frogger? Nach einer etwas langen, aber putzigen Story-Einführung absolvierte ich bald die ersten Aufgaben mit dem Grünling und war begeistert. Neben der gewaltfreien, kindgerechten Geschichte überzeugt auch das Spiel. Dank der präzisen Steuerung navigiere ich mein Spieltier souverän durch die abwechslungsreichen Levels. Die Schwierigkeit nimmt zwar rasch zu, dennoch bleibt's stets fair. Etwas zwiegespalten bin ich bei den "Puste ins Mikro bis zur Ohnmacht"-Aufgaben: Wenn mir schon schwindelig wird, wie schaffen das dann Kinder? Trotzdem eine tolle Idee, zumal sie nicht überstrapaziert wird. Manche Minispiele sind zudem richtig cool.

DS Euer Frosch absolviert vielfältige Aufgaben: Links springt er über abstürzende Plattformen, rechts blast Ihr ins Mikrofon Eures DS, um das Wettschwimmen zu gewinnen.

# Diner Dash

**Reaktion >> Geschicklichkeit**



Jetzt aber schnell: Wischt die Wasserlache auf, bevor die Gäste nasse Füße bekommen.

In jedem der sechs "Diner Dash"- Lokale ist es Eure Aufgabe, möglichst alle Gäste problemfrei abzufertigen. Dazu pickt Ihr Besucher an der Warteschlange auf, setzt sie an einen Tisch, nehmt die Bestellung auf, bringt ihnen die gekochte Mahlzeit, kassiert und räumt zum Schluss das Geschirr ab – das alles wird durch einfache Stylus-Tipperei geregelt. Klingt simpel, hat aber seine Tücken: So sind verschiedene Gästetypen unterschiedlich flott und mehr oder weniger geduldig. Außerdem müssen für größere Gruppen die passenden Tische frei sein und für junge Familien braucht Ihr z.B. einen Hochstuhl, damit das Baby nicht laufend schreit. Schnell wird der Arbeitstag damit zu einem Fall für Kellner, die schnelle Reaktionen und kluge Planung in kürzester Zeit jonglieren können.

Je weiter Ihr kommt, desto mehr Details wie optionaler Nachtisch oder das Vertrösten von wartenden Gästen kommen dazu. Habt Ihr einen befreundeten Gastronom zur Hand, könnt Ihr gegeneinander kellnern. *us*

**DS-Faktor**

Den oberen Bildschirm benötigt Ihr höchstens, um die Uhrzeit von Reservierungen nachzusehen, ansonsten geschieht alles nur unten – auch das Mikro bleibt ungenutzt. Dafür lasst Ihr den Stylus so schnell schwingen wie bei wenigen anderen DS-Spielen. Genaues und vor allem flottes Tippen ist oberste Kellnerpflicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Climax, England |
| Hersteller >> | Eidos |
| Zirka-Preis >> | 30 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | keine erhältlich |
| DS | keine erhältlich |

**Ulrich Steppberger** 8 von 10

**„Schnell und hektisch – ein feiner Pasenfüller"**

Anfangs war ich skeptisch: Die Umsetzung eines Online-Minispiels, was kann das schon werden? Doch der flotte Geschicklichkeitstest entpuppt sich als spaßige Reaktionsübung, die durch stets neue Elemente ziemlich komplex wird. Während die Stylus-Steuerung wie gemacht dafür ist und gegenüber der PSP-Fassung (Test auf Seite 62) punktet, ist das Geschehen auf dem DS leider unübersichtlicher, weil nicht das ganze Lokal auf den Bildschirm passt – doch das nehme ich beim gewitzten Kellnerspaß in Kauf.



**Diner Dash**

Pro
- originelle Grundidee
- neue Spielelemente motivieren
- Grafik simpel, aber charmant

Contra
- wird später extrem chaotisch
- auf DS teils unübersichtlich
- Multiplayer-Modus enttäuschend

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

**70** von 100 SPIELSPASS

**Simpel gestrickter Reaktionstest, der mit viel Tempo und gewitzten Einfällen fesselt.**

# Double Shot Bubble Bobble

**Reaktion >> Geschicklichkeit**



Wasser marsch: Hat Euer blauer Held ein bestimmtes Item gesammelt, dürft Ihr mit Wasserblasen angreifen.



Cousin Bubu hat einen Feind mit einer roten Blase geschnappt.

**DS-Faktor**

Erst wenn Bub, Bob und Bubu alle Bildschirmleben ausgehaucht haben, kommt der Stylus zum Einsatz: Kurbelt eine Seifenblasenmaschine an oder tippt auf bunte Farbfelder. Der Doppelschirm wird zwar ständig genutzt, sorgt aber eher für Verwirrung denn für zusätzliche Kniffe beim Leveldesign.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Bereits zum zweiten Mal müssen Taitos beliebte (und beleibte) Pixeldrachen die DS-Doppelschirme von schauderlichen Schuften befreien. Wie im "Bubble Bobble"-Original vor über zwei Dekaden klappt das via Blasenspuckerei: Sendet Ihr den virtuellen Widerlingen Eure kugelrunden Grüße entgegen, werden sie in diese Blasen eingeschlossen und können locker flockig aus dem Bildschirm befördert werden. Genau 100 Doppelschirm-Levels voller Widrigkeiten und Feinde wollen gemeistert werden – ab und an stellt sich ein grimmiger Schurken-Chef in den Weg. Neu in dieser Fassung: Via Schultertaste wechselt Ihr nahtlos zwischen dem grünen Bub, dem blauen Bob und dem roten Bubu – manch farblich markierter Gegner kann nämlich nur von einem der drei Freunde gefangen werden. In der Mehrspieler-Variante schlüpfen Eure menschlichen Kumpels in die Haut der Drachenkollegen – mit ihnen dürft Ihr dann 100 Spielabschnitte bewältigen und um Fruchtpunkte wetteifern. *ms*

**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Marvelous, Japan |
| Hersteller >> | Rising Star |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | LocoRoco (90 von 100 in Ausgabe 5 ) |
| DS | Kirby Mouse Attack (75 von 100 in dieser Ausgabe) |

**Matthias Schmid** 5 von 10

**„Liebenswert, jedoch keine Spielspaßgarant"**

Einerseits beglückt "Double Shot" die Nostalgiker, denn das klassische Spielprinzip wurde fehlerfrei umgesetzt – und mit den verschiedenfarbigen Helden sogar sinnvoll erweitert. Andererseits braucht es schon mehr als 100 Retro-Levels, um mich langfristig zu motivieren – der simple Spielverlauf ist angestaubt, die Steuerung eher träge, die Doppelschirm-Nutzung gar unglücklich. Für eine kurze Runde Blasenblubberei taugt die nicht scrollende Hüpferei; dafür ist sie aber recht teuer und ziemlich schwer.



**Bubble Bobble Double Shot**

Pro
- nettes Farbwechsel-System
- knuffige Hauptdarsteller

Contra
- veraltetes Spielprinzip
- unspannendes Leveldesign
- am Doppelschirm-Übergang recht unübersichtlich

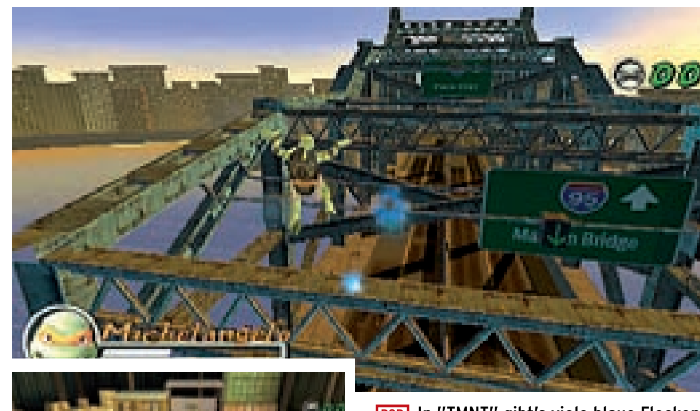
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 3, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

**58** von 100 SPIELSPASS

**Nur für Retrofans empfehlenswert: altbackene Blasenspuckerei mit ungünstiger Doppelschirm-Nutzung.**



DS Schicke 3D-Grafik: Der akrobatische Nightwatcher holt bei gedrückter B-Taste Schwung, um elegant beim blauen Punkt auf dem Dach zu landen.



PSP In "TMNT" gibt's viele blaue Flecken: Um mit Michelangelo nach vorn zu springen, drückt Ihr die Dreieckstaste. Zwischendurch versohlt er Schurken (links).

# Teenage Mutant Ninja Turtles

Reaktion >> Geschicklichkeit

PSP Beim Schlittern ist gutes Timing gefragt, sonst stürzt Ihr in einen Abgrund.

**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Ubisoft Quebec, Kanada |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Termin | >> im Handel |

USK 6

Mit der Krötenkeilerei zum animierten Kinofilm wagt Ubisoft ein ungewöhnliches Experiment und schickt die vier Ninja-Amphibien in ein Abenteuer, das an einen Musikspiel-inspirierten Reaktionstest erinnert.

Ihr schlüpft in 15 Abschnitten abwechselnd in die Haut der vier grünen Sprücheklopfer, in einigen Levels steuert Ihr zudem den Nightwatcher – einen ominösen Superhelden in Metallrüstung. Spielerisch macht das aber keinen Unterschied, denn auf beiden Handhelds gilt es, rechtzeitig die richtige Taste zu drücken und so zum nächsten Punkt zu hopsen. "TMNT" bietet Euch nämlich keine frei erkundbare Spielwelt, sondern gibt blau leuchtende Punkte vor, die sich vor bzw. rechts oder links von Euch befinden. Auf dem DS betätigt Ihr dementsprechend X, um nach vorn zu springen, zur Seite geht's mit Y und A. Abwechslung erfährt dieses Prinzip durch orangefarbene Stellen, an denen Ihr die B-Taste so lange gedrückt haltet, bis sich der Fleck blau färbt. Auf diese Weise turnt Euer Kröterich elegant über Hausdächer, schlittert an Kanten entlang und schwingt an Seilen umher. Zwischendurch stellen sich Euch Gegner in den Weg, die Ihr durch B-Gehämmere vermöbelt. Mit der Zeit erlernt Ihr neue Fähigkeiten: Ruft Eure Brüder zur Unterstützung herbei, die den Widersachern einheizen. Alternative: Habt Ihr einen Gegner betäubt, genügt ein Tastendruck und Ihr führt eine finale Attacke aus, die den Feind vernichtet. Dennoch sind gezielte Schläge wegen der verkorksten Steuerung kaum möglich, allerdings stellen selbst die Endbosse keine Herausforderung dar. Einfach draufhauen, dann ist das Trauerspiel nach gut zwei Stunden auch schon zu Ende.

Für zwei Spieler gibt's Wettrennen, bei denen Ihr nicht einmal das Level frei wählen dürft! *mh*

**Teenage Mutant Ninja Turtles** (PSP)

Pro
- \+ erkundbare Alternativwege
- \+ ungewöhnliche Spielidee…

Contra
- – …deren Ausführung in die Hose ging
- – grauenhafte Kampfsteuerung
- – ein Level gleicht dem anderen
- – miese Storysequenzen

Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

29 von 100 – SPIELSPASS

Kaum Spiel für's Geld: ultramonotone Knöpfchendrückerei, die selbst den letzten "TMNT"-Fan vergrault.

**Teenage Mutant Ninja Turtles** (DS)

Pro
- \+ ordentliche Grafik
- \+ nur ca. zwei Stunden Langeweile

Contra
- – Kloppereien einfallslos und nervig
- – uninspiriertes Leveldesign
- – Kamera führt zur Verwirrung
- – lahmer Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

30 von 100 – SPIELSPASS

Steuert sich zwar besser, dennoch ein Spiel für die Kanalisation: Vielleicht gefällt's den echten Turtles?

**Michael Herde**
2 von 10

**"Nach einem Level habe ich alles gesehen"**

Lobenswert finde ich den mutigen Ansatz, die Ausführung ist jedoch fast durchweg ein Desaster. Die Hüpferei zu vorgegebenen Punkten ist extrem limitiert und verkommt durch wilde Kameraschwenks manchmal zur puren Raterei. Dennoch hat sie einen Reiz, der aber durch den Rest der Krötenkatastrophe torpediert wird: Dieses Lehrstück für lahmes Leveldesign recycelt identische Sprungpassagen, die von kaum spielbaren, uninspirierten Kämpfen unterbrochen werden. Abwechslungsarme Gegner werfen sich in zahllosen Wellen auf Euch – sie zu treffen ist nahezu Glückssache. Der extrem geringe Umfang wirkt da schon fast wie eine Erlösung.



**DS-Faktor**

"TMNT" nutzt die DS-Fähigkeiten kaum: Das Spielgeschehen verfolgt Ihr auf dem oberen Bildschirm. Auf dem unteren Screen werden gelegentlich Storyschnipsel dargestellt, ansonsten seht Ihr hier die gesammelten Münzen sowie Euren Fortschritt im aktuellen Level. Den Stylus lasst Ihr stecken, das Mikro braucht Ihr auch nicht.

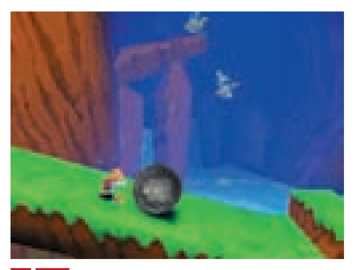
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

# Rayman Raving Rabbids

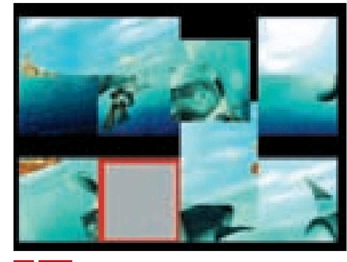
Reaktion >> Jump'n'Run

Während die Heimkonsolen-Fassungen von "Rayman Raving Rabbids" reine Minispielsammlungen sind, geht's mobil überwiegend traditionell mit Hüpfeinlagen voran. Hier wie dort wird Euer blondgeschopfter Held von einer Horde haarloser Hasen unterjocht und muss sich seine Freiheit zurückerkämpfen. Dazu seid Ihr in seitlich scrollenden 3D-Szenarien unterwegs, überwindet Abgründe oder bewegliche Plattformen und löst meist simpel gehaltene Schalterrätsel, um den Ausgang zu finden.

Natürlich haben die Mümmler etwas gegen Eure Flucht und schicken ihre Vasallen los, die Ihr mit schwungvollen Würfen und Euren Spezialkräften erledigt. Findet Ihr die vier Alternativ-Outfits für Rayman, könnt Ihr u.a. große Felsbrocken herbeizaubern oder per Stylus-Strich Feuerattacken ausführen. Habt Ihr bestimmte Abschnitte geschafft, dürft Ihr bei einem von vielen Minispielen ran, um Euch Trophäen zu verdienen. Fügt z.B. Puzzleteile zu einem Bild zusammen oder tippt Bomben an, bevor sie in die Luft gehen. *us*



DS Netter "Lemmings"-Gag: Im Hintergrund stürzen sich Rabbids in die Tiefe.



DS Die Verschiebepuzzles gehören zu den langweiligeren Minispielen.

**DS-Faktor**

Der obere Bildschirm zeigt fast immer nur Statsitiken, auf die selten eingeblendete Karte könnt Ihr eigentlich auch verzichten. Mit dem Stylus werden sämtliche Minispiele gesteuert und die Spezialfähigkeiten von Raymans Kostümen kontrolliert. Ins Mikro pustet Ihr nur als Gimmick zur gelegentlichen Hasenabwehr.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Ulrich Steppberger** 6 von 10

**„Hübsche Fassade, hinter der wenig steckt"**

Statt wie bei den Heimkonsolen die überwiegend spaßigen Minispiele in den Mittelpunkt zu rücken, werdet Ihr auf dem DS durch viel zu viele uninspirierte Jump'n'Run-Abschnitte gescheucht. Die sehen nicht nur lieblos hingeklatscht aus, sondern muten teilweise verwirrend und unübersichtlich an. Dass Raymans Sprungweite nur schlecht einschätzbar ist, kommt erschwerend hinzu - nur die witzig verballhornten Popsongs sorgen für gute Stimmung.

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Ubisoft, Frankreich |
| Hersteller >> | Ubisoft |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |



**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **LocoRoco** (90 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | **New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5) |

**Rayman Raving Rabbids**

Pro
- witzige Karnickel-Feinde
- gelungener Gute-Laune-Soundtrack
- viele, teils skurrile Minispiele...

Contra
- ...die aber nur nach langwierigen Jump'n'Run-Sequenzen auftauchen
- Hüpfsteuerung seltsam

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

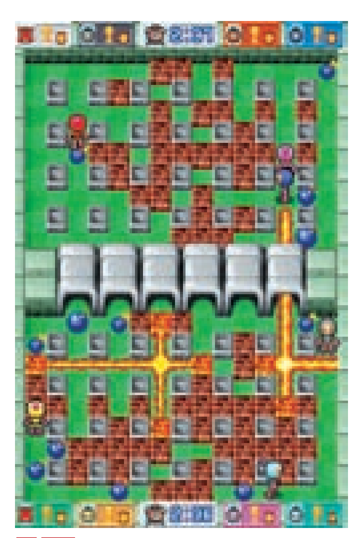
**Witzig präsentierte, aber nur leidlich spannende Standard-Hüpferei, die zu wenig aus den Minispielen macht.**

# Bomberman Land Touch!

Reaktion >> Geschicklichkeit

Hudsons kleinen Bombenleger kennt man aus explosiven Mehrspieler-Gefechten. Mit "Bomberman Land Touch!" bekommt er jetzt zusätzlich ein ordentliches Solo-Abenteuer spendiert. Hier erforscht Ihr aus der Iso-Perspektive einen riesigen Vergnügungspark, löst kleine Rätsel und versucht Euch an etlichen Geschicklichkeits-Prüfungen. Die Quickies, bei denen Ihr z.B. Bomben entschärft oder auf Kugeln balanciert, reißen zwar keine Spielspaß-Bäume aus, halten Einzelzocker aber zumindest länger bei der Stange als üblich.

Richtig hitzig wird's bei traditionellen Arenakämpfen: Sprengt Euch via Download-Spiel zu acht oder online zu viert in die Luft! Viele unterschiedliche Stadien sorgen dabei für Abwechslung. *ak*



DS Bombenstimmung: Zu acht geht in den Labyrinthen die Post ab.



DS Der Vergnügungspark: Hier warten Minispiele und Plaudereien auf Euch.

**DS-Faktor**

Viele Multiplayer-Spielfelder erstrecken sich über beide Bildschirme. Im Abenteuermodus ziert dagegen eine Weltkarte den oberen Screen. Auf Erkundungstouren steuert Ihr den Hitzkopf ausschließlich mit dem Stylus, in Mehrspieler-Schlachten mit dem Steuerkreuz. Bei ein paar vereinzelten Minispielen pustet Ihr ins Mikrofon.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**André Kazmaier** 8 von 10

**„Nur noch ein allerletztes Spiel"**

Seit 14 Jahren gilt der kleine Knallkopf als Garant für furiose Mehrspieler-Gefechte. Auch bei "Bomberman Land Touch!" ist das nicht anders - so folgt nach der 'letzten' Partie immer eine 'allerletzte'. Habt Ihr Euch schließlich nach dem 'alleralletzten' Duell vom Multiplayer-Modus losgerissen, erlebt Ihr mit dem Solo-Abenteuer noch ein paar vergnügliche Stunden. Allerdings ist dieses nur eine passable Beigabe; die Kaufentscheidung hängt weiterhin davon ab, ob Ihr den Mehrspieler-Part nutzen könnt.

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Hudson, Japan |
| Hersteller >> | Rising Star |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Bomberman** (59 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **Bomberman** (nicht getestet) |



**Bomberman Land Touch!**

Pro
- Multiplayer-Granate
- putzige Grafik
- Adventure-Modus für Solisten...

Contra
- ...der ziemlich kurz ausfällt
- dämliche Story
- Qualität der Minispiele schwankt

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 8 – online und lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10



72 von 100 SPIELSPASS

**"Bomberman" mit netter Einzelspieler-Kampagne – der Funke springt aber erst in geselliger Runde über.**

# Pogo Island

**Reaktion >> Spielesammlung**

Electronic Arts bringt die beliebtesten Minispiele seiner Daddel-Website pogo.com auf den DS, verpackt das Ganze in ein albern-familienfreundliches Brettspiel mit Tierfiguren und Karibik-Flair und nennt das so gestrickte Vollpreis-Spiel "Pogo Island". Die fünf Minispiele lassen sich komplett per Stylus steuern, von den drei "Tetris"- bzw. "Puzzle Bobble"-Klonen verfügt lediglich "Phlinx" über eine zweite Stage, "Squelchies" und "Poppit!" fallen simpler aus. Beim "Word Whomp" müsst Ihr aus Vokalen und Konsonanten englische Wörter bilden und das "TriPeaks"-Solitaire bedient sortierwütige Kartenleger. Dazwischen gibt's sehr kurze Action-Microspiele. *mw*

DS Bei "Poppit!" müsst Ihr die gefüllten Ballons zum Platzen bringen.




DS Beim Segeltuchflicken muss jeder Stylus-Stich sitzen.

**DS-Faktor**

Ob Ihr Ballone platzen lasst, Kanonen ausrichtet oder Tuchfetzen zusammenflickt, alles wird über eine intuitive Stylus-Steuerung gelöst, Steuerkreuz und klassische Tasten werden erwartungsgemäß kaum benötigt. Wenig überraschend auch die sinnvolle Nutzung des oberen Bildschirms bei Klötzchenspielen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



**Max Wildgruber** 5 von 10

**„Absolut keine 40 Euro wert"**

"Pogo Island" setzt sich mit Schmackes zwischen alle Stühle. Wer gerne im Internet zockt, findet auf pogo.com eine wesentlich größere Auswahl, auf newgrounds.com gibt's ähnliche Spiele sogar umsonst. DS-Knobler haben eine Vielzahl von besseren Alternativen: "Meteos"für Klötzchenfreunde, "42 Spieleklassiker" für Solitaire-Fans. Einzig "Word Whomp" fällt innovativ auf, kann jedoch nur mit guten Englischkenntnissen genossen werden. "Phlinx" macht durch den zweiten Spielabschnitt anfangs Spaß, wiederholt sich dann aber. Die Ballon-Platzerei "Poppit!" könnte auch ein blindes Huhn durch beliebiges Touchscreen-Gepicke durchspielen und "Squelchies" langweilt durch dröges Tempo.

**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler | EA, Kanada |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | englischer Text |
| Termin | im Handel |

USK frei

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Activision Hits Remixed** (74 von 100 in Ausgabe 7) |
| DS | **Bust-A-Move DS** (76 von 100 in Ausgabe 6) |

**Pogo Island**

Pro
- 5 Mini- und 4 Microspiele
- flotte Stylus-Steuerung
- Tokens auf Pogo.com nutzbar

Contra
- eintönige Klötzchenspiele
- Worträtsel auf Englisch
- alberne Aufmachung

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 3 — online und lokal, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

**59** von 100 SPIELSPASS

**Schnell eintönige Minispielsammlung mit Token-Sammelfunktion für die pogo.com-Internet-Spielseite.**

# UEFA Champions League 2006-2007

**Sport >> Fußball**

Es steckt viel drin in "UEFA Champions League 2006-2007": Da wäre zunächst der motivierende 'Triple'-Modus. Hier greift Ihr als Trainer nach den Trophäen in Meisterschaft, Pokal und der titelgebenden Königsklasse – wer nicht gefeuert werden will, tanzt auf allen drei Hochzeiten. Bringt Ihr weniger Zeit mit, versucht Euch am reinen 'Champions League'-Turnier oder spielt im Herausforderungs-Modus legendäre Partien der Vergangenheit nach – biegt Ihr das 99er-Finale Bayern gegen Manchester noch um? Auf dem Platz überzeugen akkurate Steuerung, zig unterschiedliche Kamerawinkel (von der Vogelperspektive bis zur Mittendrin-Sicht) sowie vier Kontrollschemata – damit auch "Pro Evo"-Jünger in Versuchung kommen. Zwei Minispiele (Squash-Fußball und Ball-Hochhalten) sowie ein Quiz runden das Rasenspektakel ab. *ms*



**Matthias Schmid** 8 von 10

**„Die ideale Ergänzung für Champions-League-Fans"**

Das kommt nicht oft vor: Die PSP-Version zeigt den High-Definition-Balltretern der Xbox-360-Fassung, was ein gutes Fußballspiel ausmacht – klasse Spielbarkeit, viele Modi und mehr Steuerungsvarianten als der große Bruder. Zwar sorgen gelegentliche Aussetzer der Computergegner sowie das Fehlen der Nationalmannschaften für einige Sorgenfalten, das gelungene Drumherum bügelt die Fehler aber locker aus. Genießt das kurzweilige 'Ball-gegen-die-Wand-Donnern', importiert Eure eigenen Musikstücke oder startet ein Online-Match.




PSP Startet auf der PS2 eine 'Triple'-Saison, fertigt unterwegs auf der PSP Milan ab und führt die Liga daheim auf PS2 weiter – dank PSP/PS2-Link-Funktion kein Problem.

**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Electronic Arts, Kanada |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | komplett deutsch |
| Termin | im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **FIFA 07** (82 von 100 in Ausgabe 6) |

**UEFA Champions League 06-07**

Pro
- kochende Atmosphäre
- nette Minispiel-Abwechslung
- sinnvolle spielerische Ergänzungen (z.B. schnell ausgeführte Standards)

Contra
- oberflächliche Taktik-Einstellungen
- Stadien nicht besonders hübsch

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, online und lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10




**SPIELSPASS**

**Champions-League-Flair auf der PSP: Spielbarkeit und Umfang überzeugen, die künstliche Intelligenz nicht ganz.**

# Tony Hawk's Project 8

**Sport >> Skateboard**

Nach dem flippigen "Underground"-Abstecher orientiert sich die "Tony Hawk"-Serie beim zweiten PSP-Abstecher namens "Project 8" wieder an den ursprünglichen Werten: Statt einer mehr oder weniger durchgeknallten Story zu folgen geht es nun wieder einfach darum, der beste Skater zu werden.

Dazu rollt Ihr durch verschiedene Stadtteile und verbessert Eure Position in der Rangliste, indem Ihr von Passanten gestelle Aufgaben erfüllt, an markierten Stellen besondere Tricks zeigt und Euch gelegentlich mit echten Profis ein Duell liefert. Wie immer beherrscht Ihr alle möglichen Flips, Grabs und Grinds, neu dazu gekommen ist die 'Nail the Trick'-Variante: Hier schaltet Ihr per Tastendruck in eine Zeitlupe und könnt dann beide Beine unabhängig steuern.

Für die lange Wartezeit werden PSP-Skater besonders belohnt: Nur sie können zusätzlich eine Handvoll altbekannter Umgebungen wie z.B. Alcatraz erkunden. *us*

**Ulrich Steppberger** 8 von 10

**„Fast so schön wie in echt – und so kompliziert"**

Tony Hawk kämpft auch beim "Project 8"-Ausflug mit altbekannten Problemen. Zwar ist die Umsetzung der großen Heimkonsolen-Vorlage insgesamt prima geglückt, doch so bequem und eingängig wie auf PS2 & Co. steuern sich die PSP-Skater nicht; einige Aktionen sorgen schon mal für leichte Knoten in den Fingern. Dass die Welt nicht so frei erkundbar ist und die Grafik etwas abgespeckt wurde, stört den positiven Gesamteindruck nicht. Ein dickes Lob gibt's von mir für dem Umfang, denn die klassischen Bonus-Kurse machen immer noch Spaß – und die gibt's nur auf der PSP.




PSP Wer ein echter Rollbrettgott werden will, muss auch die Grundlagen beherrschen: Bei Grinds kommt Ihr ohne gutes Gleichgewichtsgefühl nicht weit.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Page 44 Studios, USA |
| Hersteller | Activision |
| Zirka-Preis | 45 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | Juni |

USK 12

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Tony Hawk's Underground 2 Remix** (85 von 100 in Ausgabe 1) |
| DS | **Tony Hawk's American Skateland** (nicht getestet) |

**Tony Hawk's Project 8**

Pro
- Rückbesinnung auf Serienanfang
- interessante Szenarien
- schicke 'Nail the Trick'-Moves
- alte Levels als Handheld-Bonus

Contra
- Steuerung für PSP nicht ideal
- teilweise extrem schwer

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler

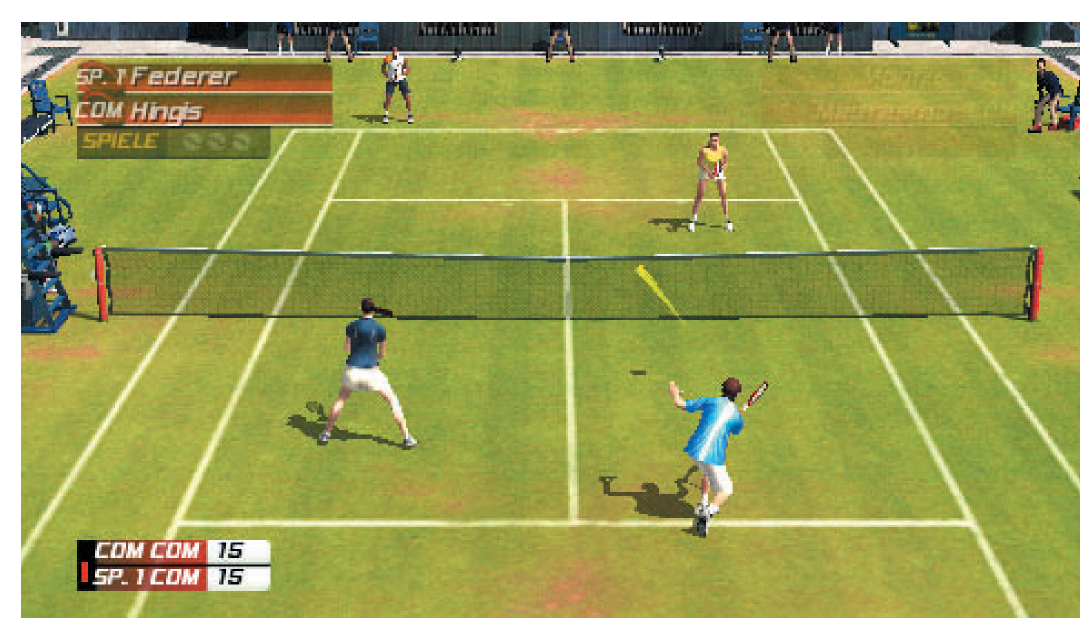
Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

84 von 100

**SPIELSPASS**

**Umfangreiches und motivierendes Skateboard-Abenteuer, das manchmal etwas überladen wirkt.**




PSP Im Doppel bzw. Mixed könnt Ihr Euch beizeiten auf die faule Haut legen – Euer Computer-Partner ist vor allem vorn am Netz ein echtes Bollwerk.

# Virtua Tennis 3

Sport >> Tennis




Für manche nur eine pfiffige "Pong"-Variante des Jahres 2007, für andere schlicht das beste Tennisspiel aller Zeiten: Auch am dritten Teil von Segas Filzball-Oper scheiden sich die Geister – auf sehr hohem Niveau selbstverständlich. Während sich Anfänger über das einsteigerfreundliche Spielsystem freuen und schnell tolle Ballwechsel auf das PSP-Display zaubern, beklagen überhebliche Sportspielprofis die Simplizität des Titels. Doch sie irren! Trotz lediglich drei verschiedener Schlagvarianten steckt in "Virtua Tennis 3" die ganze Faszination des Tennissports – mit einiger Übung werden aus soften Slices gnadenlose Stoppbälle, aus flotten Schlägen krachende Vorhandpeitschen – millimetergenau an die Grundlinie platziert.

Wie das klappt? Mit Geduld und den richtigen Trainingsdisziplinen. Im Karriere-Modus werdet Ihr nämlich dazu verdonnert, einen selbst erstellten tolpatschigen Nichtskönner in unzähligen Minispiel-Einheiten zum Tennisass zu trimmen. Ballert mit der Filzkugel auf Kegel, tretet beim Tennis-Curling an, haltet Euch schießwütige Ballmaschinen vom Leib oder zockt eine hektische Partie Bingo-Tennis. Neu in Episode 3, die übrigens ihren Ursprung in der Spielhalle hat, ist die Tennis-Akademie: Hier lernt Ihr die Grundlagen und Finessen des weißen Sports und müsst spezielle Aufgaben wie z.B. drei Lobs in einem Ballwechsel erfüllen. Habt Ihr Euren Haudegen so 'aufgelevelt', geht's die Weltrangliste empor – mit zahlreichen Turnieren, die über den ganzen Globus verstreut sind. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde das Preisgeld abgeschafft – neue Accessoires und Klamotten spendiert jetzt der Coach.

Wer nur kurz Zeit hat, spielt ein rasches Einzel- oder Doppel-Match oder sucht im Freundeskreis nach spielstarken Gegnern – bis zu vier Cracks treten in WiFi-Mehrspieler-partien an. *ms*

| Schwierigkeit >> einfach bis schwer | | |
|---|---|---|
| Entwickler | >> | Sumo Digital, England |
| Hersteller | >> | Sega |
| Zirka-Preis | >> | 40 Euro |
| Sprache | >> | deutscher Text |
| Termin | >> | im Handel |

frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Virtua Tennis World Tour** (89 von 100 in Ausgabe 1) |
| DS | **Top Spin 2** (66 von 100 in Ausgabe 4) |



**Virtua Tennis 3**

| | |
|---|---|
| Pro | + feinfühlige Steuerung<br>+ sehr schicke Stadien<br>+ einsteigerfreundlich, aber dennoch mit viel Tiefgang |
| Contra | – bietet nichts wirklich Neues<br>– kein Shop im 'World Tour'-Modus |

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

**89** von 100 SPIELSPASS

**Grand Slam: Famoser Tennisspaß für Einsteiger wie Profis – sieht toll aus und spielt sich beinahe makellos.**

**Matthias Schmid** – 10 von 10

**„Das beste Tennisspiel auf diesem Planeten"**

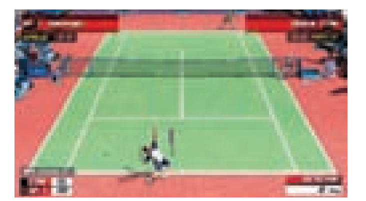
Klar, die Verbesserungen zum exzellenten Vorgänger liegen im Detail – Sinn aber machen sie durch die Bank. Platzierte Aufschläge und trickreiche Lobs gelingen nur mit Übung, Stoppbälle hingegen sind in Teil 3 gefährlicher denn je. Auch die extremeren Winkelschläge gefallen, zudem kommt der Laufrichtung eine größere Bedeutung zu – jetzt schickt Ihr auch den besten Computergegner in die falsche Ecke. Zudem sieht "Virtua Tennis 3" einfach klasse aus. Nur eines bietet der Titel sicher nicht: Innovationen.

**Martin Gaksch** – 9 von 10

**„Top-Tennis mit allen Schikanen"**

Sieht man von den wenigen Unterschieden zum Vorgänger ab, bin ich mit "Virtua Tennis 3" überaus zufrieden. Dynamische Ballwechsel, tolle Minispiele, Langzeitmotivation dank Karriere – das passt. Nervig sind aber die kurzen Ruckler bei vereinzelten Ballwechseln; kurz vor dem Schlagen legt die PSP ein Denkpäuschen ein. Auch dass die Karriere nur mühsam vorangeht (viel Training und Popel-Turniere mit schnarchigem Zögling) hat seine Schattenseiten.

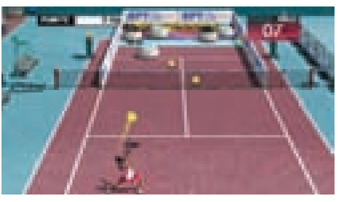
| | |
|---|---|
| "Virtua Tennis 3" ist besser, weil... | + ...es sich noch besser spielt<br>+ ...mehr Originalspieler als je zuvor dabei sind<br>+ ...es noch einen Tick schöner aussieht<br>+ ...es neue, witzige Minispiele gibt |
| "Virtua Tennis World Tour" ist besser, weil... | + ...Lobs besser gehen<br>+ ...man in der Karriere Klamotten kaufen kann<br>+ ...Ihr geizig seid und der Vorgänger schon für 20 Euro zu haben ist |

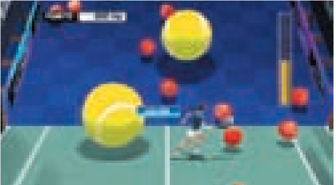


PSP Höchste Konzentration: Beim Service ist das Timing besonders wichtig.



PSP Für die 'World Tour' erstellt Ihr einen eigenen Charakterkopf.

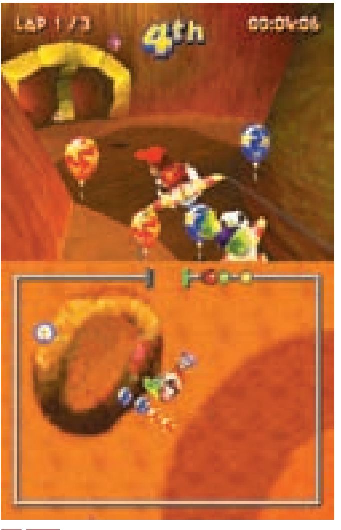




PSP Neue Minispiele: Tennis-Curling (oben) und Fruchtjagd (unten).




DS Vorbei an tosenden Wasserfällen, Palmen und exotischen Tempeln: Ein Rennen in "Diddy Kong Racing DS" kommt einem Urlaubsausflug gleich.



DS Luftikus: Im Vulkan begebt Ihr Euch an Bord Eures Fliegers.

# Diddy Kong Racing DS

Rennspiel >> Fun-Racer

"Konkurrenzlos gut" – so lautete unser Fazit im "Mario Kart DS"-Test in Ausgabe 2. Knapp eineinhalb Jahre später schickt sich der britische Entwickler Rare an, mit "Diddy Kong Racing DS" diese Aussage zu widerlegen. Doch reicht ein Remake des N64-Klassikers aus, um am Thron des Königs zu wackeln?

Gleich zu Spielbeginn wird ein wesentlicher Unterschied zwischen den beiden Kandidaten augenscheinlich: Anstatt die Rennen wie bei "Mario Kart DS" aus einem gewöhnlichen Menü heraus zu starten, erkundet Ihr in der Affenraserei eine paradiesische Südseeinsel. Hier steuert Ihr verschiedene Wettbewerbe an, bei denen jeweils mehrere Rennen thematisch zusammengefasst wurden: Auf dem verschneiten Gebirgsgipfel braust Ihr im Kart über vereiste Strecken, in der Lavahöhle setzt Ihr dagegen lieber keinen Fuß (bzw. Reifen) auf den feurig heißen Boden. Stattdessen schwingt Ihr Euch auf ein Miniflugzeug und mischt die Gegner in der Luft auf. Für Wasserstrecken empfiehlt sich dagegen der Gebrauch eines Luftkissenbootes.

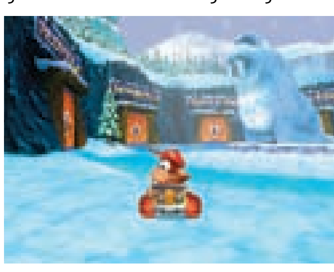
Der Spielablauf gestaltet sich folgendermaßen: Um die Tore zu den verschiedenen Rennen passieren zu können, benötigt Ihr eine bestimmte Zahl Luftballons. Doch wie kommt Ihr an diese? Ganz einfach: durch gewonnene Rennen. Habt Ihr schließlich in einem Gebiet ausnahmslos den ersten Platz belegt, wartet ein fieser Obermotz. Tretet z.B. gegen einen großmäuligen Dino oder einen garstigen Oktopus an. Doch keine Angst: Die Bosse mögen Euch größenmäßig überlegen sein, sind aber ein gefundenes Fressen für Raketen. Diese findet Ihr – genau wie Boosts und diverse Gegenstände – in Luftballons. Das Besondere: Sämtliche Items, die Ihr sammelt, lassen sich aufrüsten. Heimst Ihr drei Ballons einer Sorte ein, fügt Ihr beispielsweise einer einfachen Rakete eine Zielsuchfunktion hinzu.

DS-exklusive Neuerungen sollen Kenner des Originals hinters Steuer locken: Fliegt z.B. jede Strecke nochmals auf einem fliegenden Teppich ab und lasst via Stylus Ballons platzen. Gelegentlich navigiert Ihr Euren Flitzer außerdem anhand selbst gezeichneter Linien. Via Downloadspiel oder WiFi-Funktion dürft Ihr Euch schließlich zu acht im Battle- oder Rennmodus zum Affen machen. *ak*

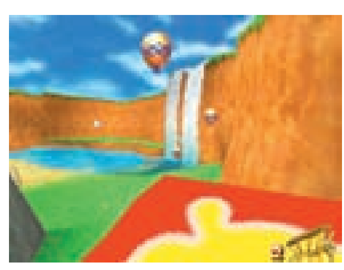
## DS-Faktor

Wie in "Mario Kart DS" dient der zweite Bildschirm als Übersichtskarte. Hier seht Ihr, wo sich Eure Gegner befinden. Mit dem Stylus verschafft Ihr Euch einen Turbostart: Bringt dazu den Reifen des Karts in Fahrt oder rotiert den Flugzeugpropeller. In Boss-Rennen zeichnet Ihr Eurem Flitzer die Route ein. Auf dem fliegenden Teppich lasst Ihr außerdem Luftballons mit dem Stift platzen. Durch Blasen ins Mikro beschleunigt Ihr das Luftkissenboot oder pustet Fackeln aus.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



DS Immer cool bleiben: Welches Rennen steuert Ihr als nächstes an?



DS Ego-Perspektive: Auf dem fliegenden Teppich sind schnelle Reflexe gefragt.

### André Kazmaier
7 von 10

**"Chancenlos gegen die Mario-Konkurrenz"**

Ich mag die Affenflitzerei wirklich gerne: Die Charaktere könnten goldiger kaum sein, die Kong-Insel versprüht Urlaubsfeeling pur und die beschwingten Songs regen mich zum Mitpfeifen an. Die Rennen sind zwar simpel gestrickt und nicht wirklich schnell, machen aber dank aufrüstbarer Items und unterschiedlicher Fahrzeuge Laune. Das Problem ist Pummelchen Mario – der gibt in seinen Kart-Rennen deutlich mehr Gas, bietet das tiefgründigere Fahrsystem (Slides, Miniturbos) und flitzt über die ausgetüftelteren Strecken. Schade auch, dass die DS-Neuerungen eher nerven – ganz im Gegensatz zum launigen Mehrspieler-Modus.

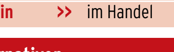
### Oliver Schultes
6 von 10

**"Affenstark bis stark affig"**

Mit "Mario Kart DS" kann "Diddy Kong Racing" nicht konkurrieren, kurzfristig Spaß macht der Fun-Racer trotzdem. Angetan haben es mir die Kursvielfalt und die verschiedenen Vehikel, die neben den Bosskämpfen für Kurzweil sorgen. Was mich dagegen stört, sind die mitunter unpräzisen Kontrollen (Hovercraft und Flugzeug) sowie das regelmäßige Hängenbleiben an unscheinbaren Objektkanten. Die chaotischen Touchscreen-Rennen bekommen von mir zudem das Prädikat 'affig'!

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Rare, England |
| Hersteller >> | Nintendo |
| Zirka-Preis >> | 35 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |



frei USK

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Crash Tag Team Racing** (61 von 100 in Ausgabe 3) |
| DS | **Mario Kart DS** (91 von 100 in Ausgabe 2) |

**Diddy Kong Racing DS**

Pro
- ungewöhnlicher Abenteuer-Part
- knuffige Optik & tolle Musik
- drei verschiedene Fahrzeuge
- spaßige Mehrspieler-Partien

Contra
- die Rennen könnten flotter sein
- mäßige Touchscreen-Einlagen

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 8 – lokal und online, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 8 von 10




SPIELSPASS

**Putziger, etwas in die Jahre gekommener Fun-Racer mit Adventure-Einschlag und unterschiedlichen Vehikeln.**

# Pac-Man Rally

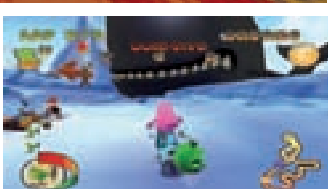
**Rennspiel >> Fun-Racer**



PSP Der freundliche Pillenfresser grüßt die Konkurrenz beim Überholen.

Für viele Videospielhelden gehört es mittlerweile zum guten Ton, sich in der Freizeit mit Freund und Feind zum Kartfahren zu verabreden. Auch der beliebte Geisterjäger Pac-Man hat sich diesem Hobby verschrieben und lädt zum lustig-bunten Wettrennen ein.

Entscheidet Euch in "Pac-Man Rally" für eine von zwei Meisterschaften (weitere drei sind freispielbar) oder beweist Euch in drei Herausforderungen. Dazu wählt Ihr aus 13 Charakteren Euren Liebling, der sich durch individuelle Werte in puncto Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Wendigkeit auszeichnet. Wie in "Mario Kart DS" sorgen etliche Bonusgegenstände für heiße Gefechte. Statt mit Schildkrötenpanzern werft Ihr hier allerdings mit Bomben, friert Gegner ein oder fresst sie einfach auf – genügend Power-Up-Pillen vorausgesetzt.



PSP Alles nur geklaut: Grüne Bomben sausen herum, rote suchen sich ein Ziel.

Neben den Meisterschaften gibt es weitere Spielmodi, die Ihr im Quartett bestreitet. Schnappt Euch z.B. im Deathmatch herumliegende Waffen und jagt die Mitspieler. Bonus: freispielbare Fahrer wie der Katamari-Prinz. *mh*



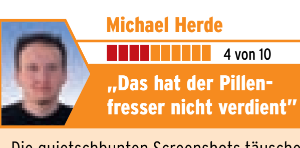
**Schwierigkeit >> einfach**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Smart Bomb, USA |
| Hersteller >> | Namco |
| Zirka-Preis >> | 20 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **Crash Tag Team Racing** (61 von 100 in Ausgabe 3) |
| DS | **Mario Kart DS** (91 von 100 in Ausgabe 2) |



**Michael Herde**

4 von 10

**„Das hat der Pillenfresser nicht verdient"**

Die quietschbunten Screenshots täuschen vor, was das Spiel nicht halten kann. Statt spaßiger Rennen erlebt Ihr dezent ruckelnde Grafik und eine schlechte Spielbalance: So übernehmt Ihr dank des geringen Schwierigkeitsgrades ruckzuck die Führung; kommt Ihr dann von der Strecke ab und findet Euch im Mittelfeld wieder, werdet Ihr gnadenlos angegriffen und seht kein Land mehr. Überraschend gut ist die Musik: Abwechslungsreiche Klänge harmonieren mit dem jeweiligen Strecken-Ambiente. Leider bietet die Pillenraserei nichts Neues und macht das, was sie an Ideen zusammengeklaut hat, nicht besonders gut.

**Pac-Man Rally**

**Pro**
- eingängige Musik
- gute Steuerung

**Contra**
- unspektakuläre Strecken
- keine neuen Ideen
- nervige Mehrspieler-Modi
- unausgewogene Computer-Gegner

**Multiplayer** 5 von 10 – 1 bis 4 – lokal, eine Disc pro Spieler

**Grafik** 6 von 10

**Sound** 7 von 10

**57 von 100 – SPIELSPASS**

**Knuffiger und einfacher Fun-Racer ohne frische Ideen, aber mit einigen spielerischen Mängeln.**

## Superbike World Championship

# SBK-07

**Rennspiel >> Simulation**



PSP Bei Sonne und bei Regen kämpft Ihr um die Superbike-Krone. Behutsames Lenken ist dazu ebenso notwendig wie die korrekte Kurvengeschwindigkeit.

Hierzulande kaum bekannt ist die Superbike-Weltmeisterschaft, bei der im Gegensatz zur MotoGP seriennahe Motorräder zum Einsatz kommen. In "SBK-07" tretet Ihr dazu mit originalgetreuen Teams auf zehn Pisten zu Sofort-Rennen, Zeitrennen, Rennwochenenden oder einer kompletten Karriere an. Mit dabei sind das optionale Qualifying ebenso wie die zweigeteilten Meisterschafts-Rennen – ganz wie im realen Vorbild. Bevor der Ritt beginnt, dürft Ihr noch am Setup schrauben, was im Rennen aber kaum Zeitvorteile bringt.

Vielmehr sollte schleunigst die Ideallinie und das korrekte Einlenken gelernt werden. Denn die 'Superbikes' verhalten sich deutlich träger als die "MotoGP"-Vehikel. Zusätzlich kann Euer Fahrer das Gewicht nach vorn oder hinten verlagern, um den dringend benötigten Grip zu erhalten.

Vorbildlich sind drei Außenansichten sowie eine actionreiche Cockpit-Perspektive. Für weitere Herausforderung sorgen verschiedene Witterungen samt rutschiger Piste, zahlreiche abschaltbare Fahrhilfen sowie die Challenges. 20 Kurzaufgaben warten auf den Bikerprofi: Bremstests, Drift-Events, Zeit- und Verfolgungsfahrten müssen absolviert werden, um per Zufall Videos, Bilder, Cheats und Gridgirls freizuschalten. *ts*



**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Milestone, Italien |
| Hersteller >> | Koch Media |
| Zirka-Preis >> | 35 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | im Handel |

USK 6

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | **MotoGP** (70 von 100 in Ausgabe 6) |
| DS | **keine erhältlich** |



**Thomas Stuchlik**

6 von 10

**„Unspektakulärer Ritt mit B-Lizenz"**

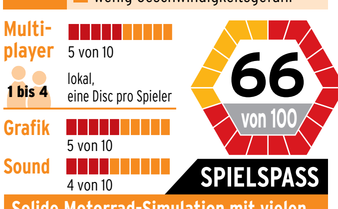
Im Vergleich zum direkten Konkurrenten "MotoGP" ziehen die Superbikes spielerisch den Kürzeren. Einerseits bietet "SBK-07" deutlich mehr Umfang in Sachen Spielmodi und Optionen; auch die kurzen Challenges motivieren. Andererseits hapert's beim undynamischen wie drögen Fahrverhalten. Mit etwas Einarbeitung lassen sich die Vehikel zwar handhaben, das Auswendiglernen von Bremspunkten bleibt Euch dennoch nicht erspart. Dies wird durch die kahle Optik erschwert, da markante Umgebungsdetails schmerzlich vermisst werden. Weniger ins Gewicht fallen da kleinere Grafikfehler sowie teils eckige Kurven.



**SBK-07 Superbike World Championship**

**Pro**
- aktuelle Superbike-Meisterschaft
- einsteigerfreundlich
- viele Spielmodi

**Contra**
- dürftige Optik
- zähes Fahrverhalten
- wenig Geschwindigkeitsgefühl



**Multiplayer** 5 von 10 – 1 bis 4 – lokal, eine Disc pro Spieler

**Grafik** 5 von 10

**Sound** 4 von 10

**66 von 100 – SPIELSPASS**

**Solide Motorrad-Simulation mit vielen Optionen und Rennarten; jedoch lässt das Fahrgefühl zu wünschen übrig.**




PSP Bei Stadtkursen habt Ihr auf breiten Fahrbahnen viel Platz zum Manövrieren. Kenner wagen sich aber lieber gleich in die Spur des Gegenverkehrs.

# Burnout Dominator

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

**Rennspiel >> Arcade**

"Burnout" ist wieder zurück und nimmt auch diesmal keine Rücksicht auf Verluste: Während die erste PSP-Vollgasraserei mit dem Untertitel "Legends" kurz nach dem Start des Handhelds noch eine Art 'Greatest Hits'-Zusammenstellung aus den ersten drei Heimkonsolen-Episoden war, ist "Dominator" die direkte Portierung der aktuellen PS2-Version.

Das heißt, dass Ihr diesmal eine brandneue Auswahl an Strecken (ein gutes Dutzend davon führt Euch durch meist kurvenreiches Berggelände oder Innenstädte) und Fahrzeugen sowie eine Handvoll frischer Rennmodi bekommt. Einen dicken Wermutstropfen gibt es aber auch: Die populären Crash-Kreuzungen, bei denen es möglichst große Massenkarambolagen auszulösen galt, wurden diesmal komplett gestrichen.

Demnach gebt Ihr 'nur' bei Wettrennen Gas, doch auch da gibt's eine ganze Menge zu tun. In der Karriere arbeitet Ihr Euch durch fünf Wagenklassen nach oben, indem Ihr 'Dominator'-Punkte sammelt. Die erhaltet Ihr vor allem für Erfolge in unterschiedlichen Rennen: Bei normalen Läufen zählt die Platzierung am Ende, im 'Road Rage' sollt Ihr dagegen möglichst viele Kontrahenten in einen Unfall treiben. Erwischt es Euch dabei selbst, habt Ihr nun erweiterte Revanche-Möglichkeiten. Auf Knopfdruck könnt Ihr Euer Wrack beeinflussen oder es sogar sprengen – erwischt Ihr einen Gegner, füllt sich zur Belohnung Eure Boost-Leiste. Dieser Temposchub ist besonders wichtig in Herausforderungen, bei denen es auf Geschick ankommt. So sollt Ihr mal möglichst viel im Gegenverkehr fahren oder an Zivilkarren maximal knapp vorbeifahren – hohe Punktzahlen gibt's aber nur, wenn Ihr zugleich den Nitro zündet.

Steht Euch der Sinn nach Rangeleien mit menschlichen Rivalen, könnt Ihr via WiFi zu viert ran – Hals- und Kolbenbruch! *us*




PSP An technischen Gimmicks geizt "Burnout Dominator" nicht: Fahrt Ihr auf die Sonne zu, wird das Bild mit schicken Lens-Flare-Effekten versehen.







PSP Rache ist süß: Nehmt nach einem Crash die Konkurrenz mit ins Jenseits.

**Janina Wintermayr** – 8 von 10

**„Toller Raser, nur leider ohne pfiffige Crashs"**

"Burnout Dominator" macht optisch und spielerisch eine klasse Figur – warum also fesselt mich die pfeilschnelle Raserei nicht? Wahrscheinlich weil ich alles schon aus dem Vorgänger kenne. Und weil die von mir sehr geschätzen Crash-Kreuzungen aus dem Programm geflogen sind. Ich finde es ja lobenswert, wenn sich Criterion wieder mehr auf den Rennaspekt konzentriert (das Wegschubsen des Verkehrs hat mir bei "Burnout Legends" sowieso nicht gefallen). Deswegen die spaßigen Unfall-Szenarien jedoch rauszunehmen? Unverständich. Wer damit kein Problem hat, bekommt mit "Dominator" einen hochkarätigen Raser – dem allerdings etwas der Pep fehlt.

**Ulrich Steppberger** – 9 von 10

**„Ideenarm, aber verdammt gut"**

Weil mich bei Rennspielen die eigentlichen Rennen mehr interessieren als sonstiger Schnickschnack, kann ich mit dem Verlust der Crash-Kreuzungen leben, verstehe aber auch, dass sich andere Spieler darüber ärgern. Etwas leicht gemacht hat es sich Criterion schon mit dieser Fortsetzung. Aber zum Glück stimmt dafür (fast) alles, was angeboten wird. Die Grafik ist wieder atemberaubend schnell und glänzt mit detailreicher Umgebung und ruckfreier Darstellung. Das Fahrgefühl passt ebenso, das erfolgreiche Rempeln eines Konkurrenten bringt immer wieder ein Grinsen ins Gesicht. Innovationen kann "Bunrout Dominator" nicht bieten, dafür jede Menge Raserspaß.

**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Entwickler | Criterion, England |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Zirka-Preis | 50 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |




**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Ridge Racer 2 (91 von 100 in Ausgabe 5) |
| DS | Asphalt Urban GT 2 (75 von 100 in Ausgabe 7) |

**Burnout Dominator**

Pro
- hervorragende Grafik
- tolles Fahrgefühl
- ganz neue Strecken
- Revanche-Gedanke funktioniert

Contra
- Game-Share-Funktion abgeschafft
- keine Crash-Kreuzungen mehr

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10




**SPIELSPASS**

Toll aussehende und rasante Tempobolzerei, bei der riskantes Rasen Pflicht ist – leider diesmal ohne Crash-Modus.

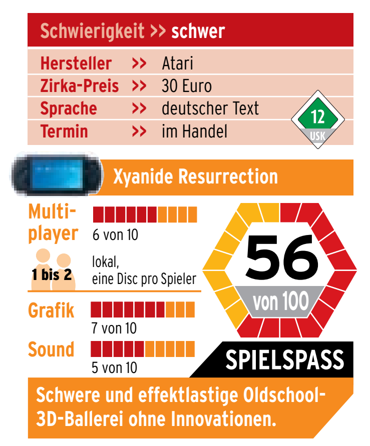


## Xyanide Resurrection

Action >> Shoot'em-Up



Ein Raumgleiter ballert sich durch zahllose 3D-Gegnerformationen zur Hexe Aguira und hat konfigurierbare Waffen an Bord. Vorberechnete Hintergründe sorgen für offene Münder, ein harscher Schwierigkeitsgrad und fehlende Innovationen für Enttäuschung.



**Schwierigkeit >> schwer**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Atari |
| Zirka-Preis | 30 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**Xyanide Resurrection**

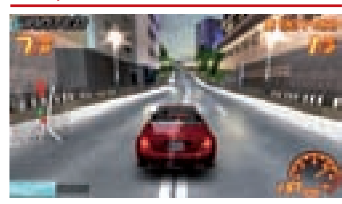
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

SPIELSPASS: 56 von 100

Schwere und effektlastige Oldschool-3D-Ballerei ohne Innovationen.

## Asphalt Urban GT 2

Rennspiel >> Arcade



Auf dem DS ist die flotte Raserei im Spitzenfeld zu finden, die PSP-Version kann mit der hochkarätigen Konkurrenz nicht mithalten: Grafik und Fahrgefühl sind bestenfalls guter Durchschnitt, gegen "Ridge Racer" & Co. sieht "Asphalt 2" aber kein Land.



**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Ubisoft |
| Zirka-Preis | 45 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK frei

**Asphalt Urban GT 2**

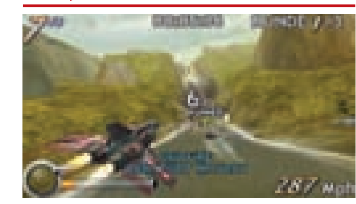
Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

SPIELSPASS: 71 von 100

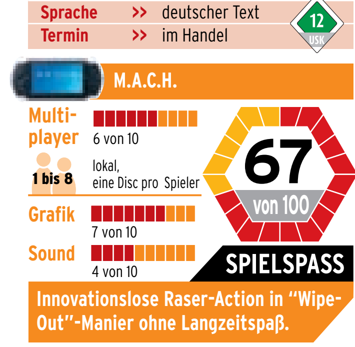
Ordentlich in Szene gesetzte, aber unspektakuläre Arcade-Raserei.

## M.A.C.H.

Rennspiel >> Arcade



Acht Jets rasen um die Wette und bekämpfen sich mit aufsammelbaren Extras oder Bordgeschütz. Klingt wie "WipeOut" – spielt sich auch so, nur schlechter. Magere fünf Pisten sorgen für dezente Langeweile – da helfen auch nette Dogfights und Challenges wenig.



**Schwierigkeit >> einfach bis schwer**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Vivendi |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**M.A.C.H.**

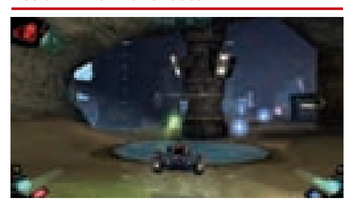
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 8, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 4 von 10

SPIELSPASS: 67 von 100

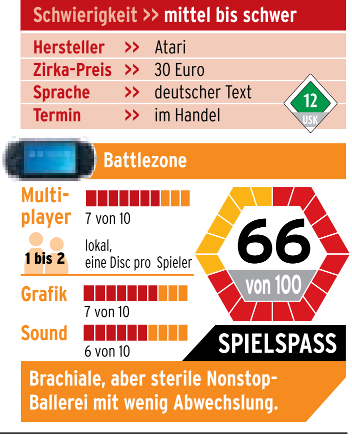
Innovationslose Raser-Action in "Wipe-Out"-Manier ohne Langzeitspaß.

## Battlezone

Action >> Vehikel-Shooter



In "Battlezone" liefert Ihr Euch bleigeladene Panzergefechte in schicken 3D-Arealen. Leider ist die Steuerung ziemlich gewöhnungsbedürftig und die verfügbaren Spielmodi sowie der Umfang sind recht gering. Mit vier Discs und vier Kumpels dennoch ein Spaß.



**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Atari |
| Zirka-Preis | 30 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**Battlezone**

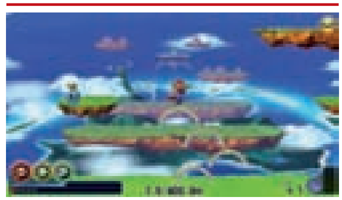
Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

SPIELSPASS: 66 von 100

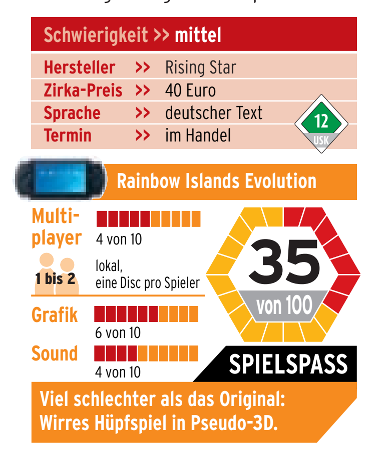
Brachiale, aber sterile Nonstop-Ballerei mit wenig Abwechslung.

## Rainbow Islands

Reaktion >> Geschicklichkeit



Auf diese "Evolution" hätte Rising Star lieber verzichtet, denn aus einem brillanten Hüpfspiel der 80er wurde ein Pseudo-3D-Krampf. Retro-Fans sind enttäuscht, Jump 'n'Run-Normalos nervt das wirre, teils unfaire und schlicht belanglose Regenbogen-Gehopse.



**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Rising Star |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK 12

**Rainbow Islands Evolution**

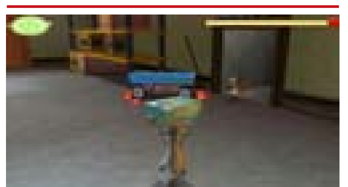
Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

SPIELSPASS: 35 von 100

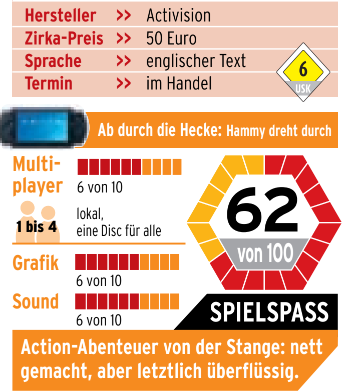
Viel schlechter als das Original: Wirres Hüpfspiel in Pseudo-3D.

## Ab durch die Hecke

Abenteuer >> Action-Adventure



Mit der DS-Version von "Hammy dreht durch" hat die PSP-Fassung nur wenig gemein: Statt einer leicht strategischen Schleicherei bekommt Ihr ein uninspiriertes Action-Adventure geboten, das nicht weiter originell ist und mit etwas klobiger Steuerung ärgert.



**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Activision |
| Zirka-Preis | 50 Euro |
| Sprache | englischer Text |
| Termin | im Handel |

USK 6

**Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch**

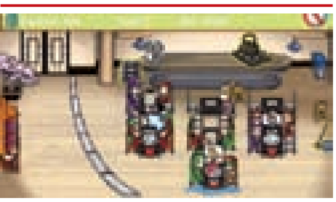
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

SPIELSPASS: 62 von 100

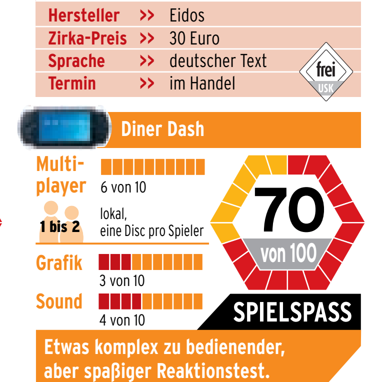
Action-Abenteuer von der Stange: nett gemacht, aber letztlich überflüssig.

## Diner Dash

Reaktion >> Geschicklichkeit



Auch auf der PSP sorgt die spaßige Kellnerei für kurzweilige Unterhaltung: Gesteuert wird hier mittels eins großen Pfeils, was zwar nicht so bequem wie auf dem DS ist (Test Seite 53), aber dennoch gut klappt. Die Übersicht ist sogar besser und es gibt mehr Tische zu bedienen.



**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Zirka-Preis | 30 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK frei

**Diner Dash**

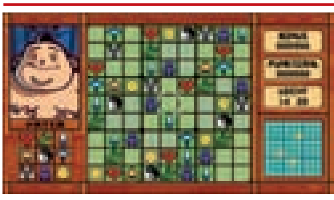
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

SPIELSPASS: 70 von 100

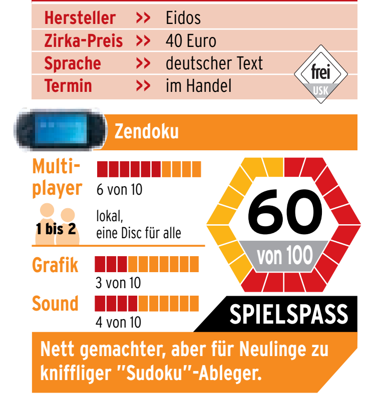
Etwas komplex zu bedienender, aber spaßiger Reaktionstest.

## Zendoku

Denken >> Knobelspiel



"Zendoku" packt das populäre "Sudoku"-Knobelprinzip in eine knuffige, gezeichnete Anime-Rahmenhandlung und lässt Euch Symbole statt Zahlen aufs Brett legen. Genau das macht das Spiel aber deutlich schwerer und nerviger – netter Versuch, aber nur etwas für Fans.



**Schwierigkeit >> mittel bis schwer**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Eidos |
| Zirka-Preis | 40 Euro |
| Sprache | deutscher Text |
| Termin | im Handel |

USK frei

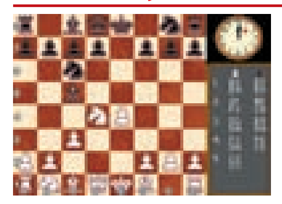
**Zendoku**

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

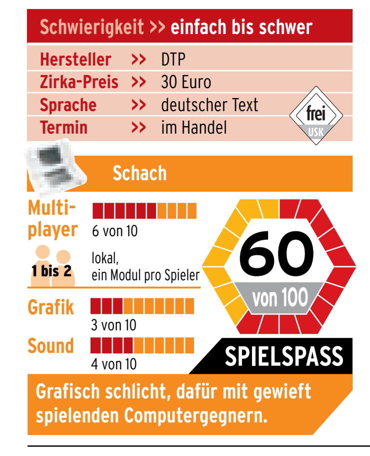
SPIELSPASS: 60 von 100

Nett gemachter, aber für Neulinge zu kniffliger "Sudoku"-Ableger.

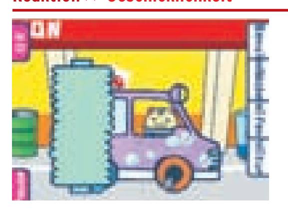
## Schach
Denken >> Strategie



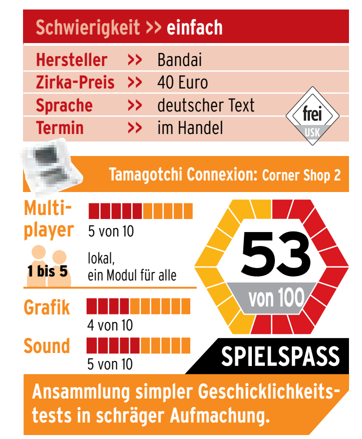
Der Name ist Programm – die Figuren dürft Ihr jedoch via Sprachkommando ziehen. Etwa so: "Bella 1 – auf – Hector 7 – ok". Umständlich und fehlerhaft. Per Alternativ-Steuerung klappt's gut. Der Computer spielt gut und Ihr studiert nebenbei historische Partien.



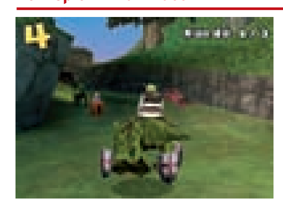

## Tamagotchi Connexion 2
Reaktion >> Geschicklichkeit



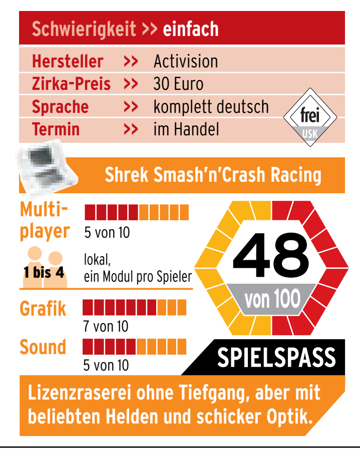
"Corner Shop 2" ist wie sein Vorgänger eine skurril-simple Minispielsammlung: Ihr jobbt in Tankstelle, Burgerladen oder der Bäckerei – poliert Autos oder backt einen Kuchen. Drumherum gibt's freispielbare Items fürs Tamagotchi und noch mehr sinnfreies Gelaber.



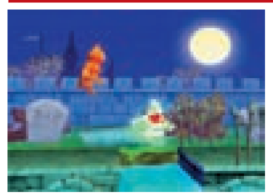

## Shrek Smash'n'Crash Racing
Rennspiel >> Fun-Racer



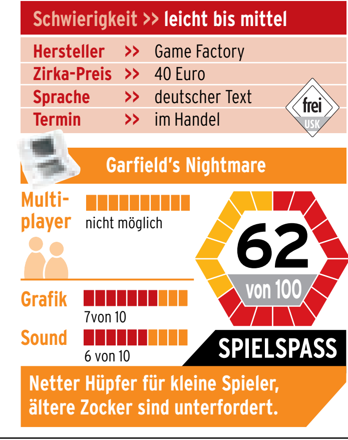
Shre(c)k lass nach: In diesem "Mario Kart DS"-Klon tritt der Oger gegen Fiona, den Pfefferkuchenmann und seinen eseligen Gefährten an. Leider langweilt die Flitzerei aufgrund weniger Spielmodi, zu geringem taktischen Tiefgang sowie nerviger Sprüche der Fahrer.



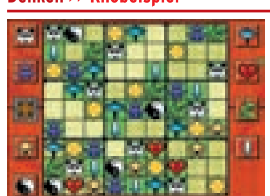

## Garfield's Nightmare
Reaktion >> Jump'n'Run



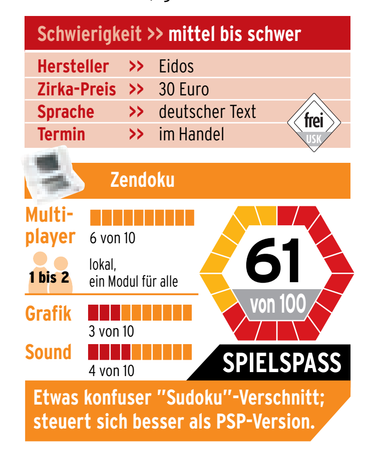
Der fette Cartoon-Kater erlebt ein Abenteuer klassischer Art: Ihr stromert durch seitlich scrollende Levels, hüpft Feinden auf die Rübe und sammelt Münzen. Das ganze ist grafisch hübsch verpackt und eindeutig auf Kinder zugeschnitten – für die taugt der Spaß.



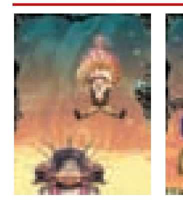
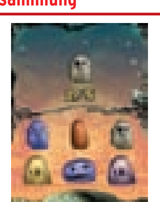

## Zendoku
Denken >> Knobelspiel



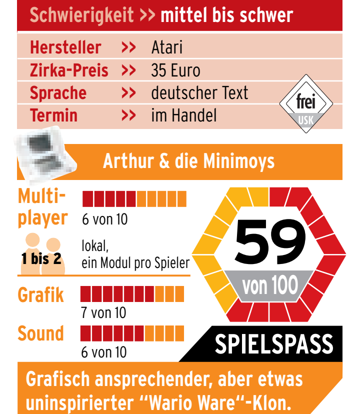
"Zendoku" für den DS teilt die Schwächen des PSP-Bruders (siehe links), bietet aber auch ein paar Vorteile. Die Stylus-Steuerung geht leichter von der Hand und ein paar Minispiele profitieren ebenfalls von Kontroll-Gimmicks. Wer die Knobelei haben will, greift hier zu.



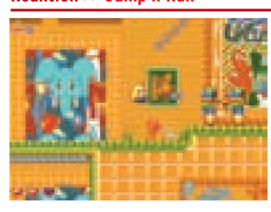

## Arthur & die Minimoys
Reaktion >> Spielesammlung

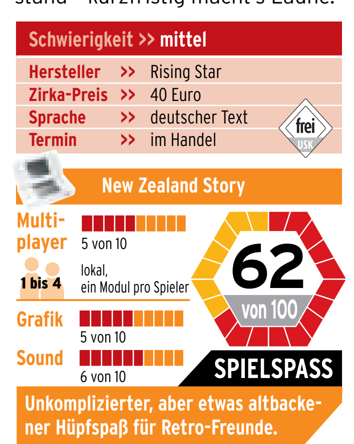
Da waren wohl "Wario Ware"-Liebhaber am Werk: Unter Zeitdruck nehmt Ihr an einer Reihe von Minispielen teil. Das Ganze ist optisch hübsch präsentiert, verwirrt oftmals aber durch unpräzise Anweisungen. Obendrauf gibt's einen belanglosen Tamagotchi-Verschnitt.



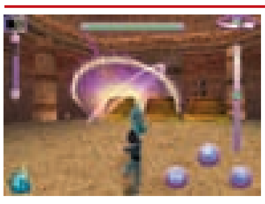

## New Zealand Story
Reaktion >> Jump'n'Run



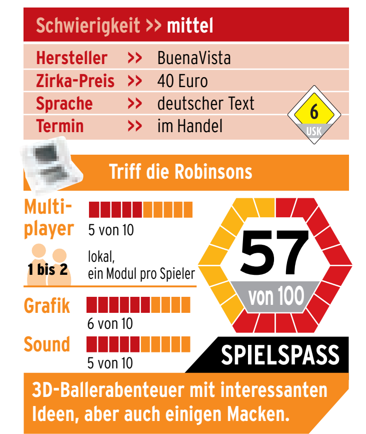
Die gute Umsetzung des Spielhallenklassikers von 1988 kommt mit neuen Touchscreen-Minispielen und dezent modifiziertem Spielablauf daher. Einem Vergleich mit modernen Jump'n'Runs à la "New Mario Bros." hält es trotzdem nicht stand – kurzfristig macht's Laune.




## Triff die Robinsons
Action >> Third-Person-Shooter



Bei der FIlmumsetzung schlüpft Ihr in die Rolle von Wilbur und ballert Euch durch 20 Missionen in allen möglichen Zeitaltern. Viele Erfindungen und Gimmicks zeigen Potenzial, doch die unübersichtliche Grafik und die hakelige Steuerung bremsen das kurze Abenteuer.



# MOBILE GAMER TOP 20

Euer Wunsch war uns Befehl: Nach etlichen Anregungen unserer Leser präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

## Sport

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Virtua Tennis 3 NEU | PSP | Sega | Tennis | 89 | Ausgabe 8 |
| Virtua Tennis World Tour | PSP | Sega | Tennis | 89 | Ausgabe 1 |
| Pro Evolution Soccer 6 | PSP | Konami | Fußball | 88 | Ausgabe 6 |
| NHL 07 | PSP | Electronic Arts | Eishockey | 86 | Ausgabe 5 |
| WWE Smackdown vs. Raw 2007 | PSP | THQ | Wrestling | 86 | Ausgabe 6 |
| Tony Hawk's Underground 2 Remix | PSP | Activision | Skateboard | 85 | Ausgabe 1 |
| Pro Evolution Soccer 5 | PSP | Konami | Fußball | 85 | Ausgabe 2 |
| Tony Hawk's Project 8 NEU | PSP | Activision | Skateboard | 84 | Ausgabe 8 |
| FIFA 07 | PSP | Electronic Arts | Fußball | 84 | Ausgabe 6 |
| Tiger Woods PGA Tour 07 | PSP | Electronic Arts | Golf | 82 | Ausgabe 5 |
| UEFA Champions League 06-07 NEU | PSP | Electronic Arts | Fußball | 82 | Ausgabe 8 |
| FIFA 07 | DS | Electronic Arts | Fußball | 82 | Ausgabe 6 |
| Everybody's Golf | PSP | Sony | Golf | 81 | Ausgabe 1 |
| NBA Live 07 | PSP | Electronic Arts | Basketball | 81 | Ausgabe 5 |
| SSX on Tour | PSP | Electronic Arts | Snowboard | 80 | Ausgabe 2 |
| Touch Golf | DS | Nintendo | Golf | 79 | Ausgabe 2 |
| Mario Slam Basketball | DS | Nintendo | Basketball | 79 | Ausgabe 5 |
| Fight Night Round 3 | PSP | Electronic Arts | Boxen | 79 | Ausgabe 4 |
| NBA Live 06 | PSP | Electronic Arts | Basketball | 78 | Ausgabe 2 |
| FIFA 06 | PSP | Electronic Arts | Fußball | 77 | Ausgabe 2 |
| Madden NFL 06 | PSP | Electronic Arts | American Football | 77 | Ausgabe 3 |

## Denken

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Advance Wars: Dual Strike | DS | Nintendo | Runden-Strategie | 90 | Ausgabe 1 |
| Nintendogs | DS | Nintendo | Simulation | 88 | Ausgabe 1 |
| Tetris DS | DS | Nintendo | Knobelspiel | 88 | Ausgabe 4 |
| Animal Crossing: Wild World | DS | Nintendo | Simulation | 87 | Ausgabe 4 |
| Anno 1701 NEU | DS | Buena Vista | Aufbau-Strategie | 85 | Ausgabe 8 |
| Exit | PSP | Taito | Knobelspiel | 85 | Ausgabe 3 |
| Lumines 2 | PSP | Ubisoft | Knobelspiel | 84 | Ausgabe 6 |
| Lumines | PSP | Ubisoft | Knobelspiel | 83 | Ausgabe 1 |
| Field Commander | PSP | Ubisoft | Runden-Strategie | 83 | Ausgabe 5 |
| Lemmings | PSP | Sony | Knobelspiel | 82 | Ausgabe 3 |
| Metal Gear Acid 2 | PSP | Konami | Runden-Strategie | 82 | Ausgabe 4 |
| Picross DS NEU | DS | Nintendo | Knobelspiel | 81 | Ausgabe 8 |
| Crush NEU | PSP | Sega | Knobelspiel | 80 | Ausgabe 8 |
| Metal Gear Acid | PSP | Konami | Runden-Strategie | 80 | Ausgabe 1 |
| Die Sims 2: Haustiere | PSP | Electronic Arts | Simulation | 80 | Ausgabe 6 |
| Age of Empires: The Age of Kings | DS | THQ | Runden-Strategie | 80 | Ausgabe 5 |
| Worms: Open Warfare | PSP | THQ | Action-Strategie | 79 | Ausgabe 4 |
| Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller NEU | DS | Konami | Kartenspiel | 78 | Ausgabe 8 |
| Mario vs. Donkey Kong 2 | DS | Nintendo | Knobelspiel | 78 | Ausgabe 6 |
| Actionloop | DS | Nintendo | Knobelspiel | 78 | Ausgabe 5 |

## Reaktion

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| New Super Mario Bros. | DS | Nintendo | Jump'n'Run | 92 | Ausgabe 5 |
| LocoRoco | PSP | Sony | Geschicklichkeit | 90 | Ausgabe 5 |
| Yoshi's Island DS | DS | Nintendo | Jump'n'Run | 86 | Ausgabe 6 |
| Daxter | PSP | Sony | Jump'n'Run | 86 | Ausgabe 4 |
| Sega Mega Drive Collection | PSP | Sega | Spielesammlung | 86 | Ausgabe 6 |
| Sonic Rush | DS | Sega | Jump'n'Run | 85 | Ausgabe 2 |
| Gottlieb Pinball Classics | PSP | System 3 | Pinball | 84 | Ausgabe 3 |
| Ultimate Ghosts'n Goblins | PSP | Capcom | Jump'n'Shoot | 84 | Ausgabe 5 |
| Mega Man Powered-Up | PSP | Capcom | Jump'n'Run | 83 | Ausgabe 4 |
| Capcom Classics Collection Reloaded | PSP | Capcom | Spielesammlung | 83 | Ausgabe 6 |
| Me & My Katamari | PSP | Namco | Geschicklichkeit | 83 | Ausgabe 4 |
| Capcom Classics Collection Remixed | PSP | Capcom | Spielesammlung | 82 | Ausgabe 5 |
| Mega Man ZX | DS | Capcom | Jump'n'Run | 81 | Ausgabe 6 |
| Kao Challengers | PSP | Atari | Jump'n'Run | 80 | Ausgabe 2 |
| Mega Man X: Maverick Hunter | PSP | Capcom | Jump'n'Run | 80 | Ausgabe 3 |
| Trauma Center: Under the Knife | DS | Atlus | Geschicklichkeit | 80 | Ausgabe 3 |
| The Rub Rabbits | DS | Sega | Geschicklichkeit | 80 | Ausgabe 3 |
| Mercury Meltdown | PSP | Atari | Geschicklichkeit | 79 | Ausgabe 6 |
| Super Princess Peach | DS | Nintendo | Jump'n'Run | 78 | Ausgabe 4 |
| Cooking Mama | DS | 505 Gamestreet | Geschicklichkeit | 76 | Ausgabe 6 |

## Rennspiele

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Mario Kart DS | DS | Nintendo | Fun-Racer | 91 | Ausgabe 2 |
| Ridge Racer 2 | PSP | Namco | Arcade | 91 | Ausgabe 5 |
| Ridge Racer | PSP | Namco | Arcade | 90 | Ausgabe 1 |
| Burnout Legends | PSP | Electronic Arts | Arcade | 90 | Ausgabe 1 |
| DTM Race Driver 3 Challenge | PSP | Codemasters | Simulation | 86 | Ausgabe 7 |
| DTM Race Driver 2 | PSP | Codemasters | Simulation | 86 | Ausgabe 1 |
| Wipeout Pure | PSP | Sony | Arcade | 86 | Ausgabe 1 |
| Burnout Dominator NEU | PSP | Electronic Arts | Arcade | 85 | Ausgabe 8 |
| Out Run 2006: Coast 2 Coast | PSP | Sony | Arcade | 85 | Ausgabe 3 |
| WRC | PSP | Sony | Simulation | 84 | Ausgabe 2 |
| Test Drive Unlimited | PSP | Atari | Simulation | 83 | Ausgabe 7 |
| Colin McRae Rally 2005 plus | PSP | Codemasters | Simulation | 83 | Ausgabe 1 |
| Need for Speed Carbon: Own the City | PSP | Electronic Arts | Arcade | 82 | Ausgabe 6 |
| L.A. Rush | PSP | Midway | Arcade | 81 | Ausgabe 6 |
| Midnight Club 3: DUB Edition | PSP | Take 2 | Arcade | 80 | Ausgabe 1 |
| Need for Speed: Underground Rivals | PSP | Electronic Arts | Arcade | 78 | Ausgabe 1 |
| Juiced: Eliminator | PSP | THQ | Arcade | 78 | Ausgabe 5 |
| Mx vs. ATV: On the Edge | PSP | THQ | Simulation | 77 | Ausgabe 3 |
| Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 | PSP | Electronic Arts | Arcade | 76 | Ausgabe 2 |
| Asphalt Urban GT 2 | DS | Ubisoft | Arcade | 75 | Ausgabe 7 |

## Action

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| Tekken: Dark Resurrection | PSP | Namco | Beat'em-Up | 90 | Ausgabe 5 |
| Socom: Fireteam Bravo 2 NEU | PSP | Sony | Third-Person-Shooter | 87 | Ausgabe 8 |
| Power Stone Collection | PSP | Capcom | Beat'em-Up | 86 | Ausgabe 6 |
| Metal Slug Anthology | PSP | Atari/Ignition | Jump'n'Shoot | 85 | Ausgabe 7 |
| Mortal Kombat Unchained | PSP | Midway | Beat'em-Up | 85 | Ausgabe 6 |
| Street Fighter Alpha 3 Max | PSP | Capcom | Beat'em-Up | 85 | Ausgabe 3 |
| Syphon Filter: Dark Mirror | PSP | Sony | Third-Person-Shooter | 85 | Ausgabe 4 |
| Gradius Collection | PSP | Konami | Shoot'em-Up | 85 | Ausgabe 5 |
| Metroid Prime Hunters | DS | Nintendo | Action-Adventure | 85 | Ausgabe 4 |
| Ace Combat X | PSP | Bandai-Namco | Flugsimulation | 84 | Ausgabe 6 |
| Ratchet & Clank: Size Matters NEU | PSP | Sony | Jump'n'Run | 83 | Ausgabe 8 |
| Star Wars: Lethal Alliance | PSP | Ubisoft | Third-Person-Shooter | 83 | Ausgabe 6 |
| Star Wars: Lethal Alliance | DS | Ubisoft | Action-Adventure | 82 | Ausgabe 6 |
| Twisted Metal: Head-On | PSP | Sony | Vehikel-Shooter | 80 | Ausgabe 2 |
| Def Jam Fight for NY: Takeover | PSP | Electronic Arts | Beat'em-Up | 80 | Ausgabe 5 |
| Viewtiful Joe: Double Trouble | DS | Capcom | Beat'em-Up | 79 | Ausgabe 3 |
| Killzone: Liberation | PSP | Sony | Third-Person-Shooter | 78 | Ausgabe 6 |
| Ultimate Spider-Man | DS | Activision | Action-Adventure | 78 | Ausgabe 2 |
| Dragonball Z: Shin Budokai | PSP | Bandai | Beat'em-Up | 77 | Ausgabe 5 |
| Brothers in Arms: D-Day | PSP | Ubisoft | Ego-Shooter | 76 | Ausgabe 7 |

## Abenteuer

| | System | Hersteller | Genre | Spielspaß (max 100) | Test in |
|---|---|---|---|---|---|
| GTA: Vice City Stories | PSP | Take 2 | Action-Adventure | 92 | Ausgabe 6 |
| GTA: Liberty City Stories | PSP | Take 2 | Action-Adventure | 91 | Ausgabe 2 |
| Mario & Luigi: Partners in Time | DS | Nintendo | Action-Rollenspiel | 91 | Ausgabe 3 |
| Castlevania: Dawn of Sorrow | DS | Konami | Action-Adventure | 90 | Ausgabe 1 |
| Metal Gear Solid: Portable Ops | PSP | Konami | Action-Adventure | 88 | Ausgabe 7 |
| Castlevania: Portrait of Ruin | DS | Konami | Action-Adventure | 88 | Ausgabe 7 |
| Resident Evil: Deadly Silence | DS | Capcom | Action-Adventure | 85 | Ausgabe 3 |
| Final Fantasy 3 | DS | Square-Enix | Rollenspiel | 84 | Ausgabe 7 |
| Prince of Persia: Rival Swords NEU | PSP | Ubisoft | Action-Adventure | 84 | Ausgabe 8 |
| Tales of Eternia | PSP | Ubisoft | Rollenspiel | 82 | Ausgabe 2 |
| Prince of Persia Revelations | PSP | Ubisoft | Action-Adventure | 82 | Ausgabe 3 |
| Sid Meier's Pirates! | PSP | Take 2 | Action-Adventure | 81 | Ausgabe 7 |
| Phoenix Wright: Ace Attorney | DS | Capcom | Grafik-Adventure | 79 | Ausgabe 3 |
| Driver 76 NEU | PSP | Ubisoft | Action-Adventure | 79 | Ausgabe 8 |
| Final Fantasy Fables: Chocobo Tales NEU | DS | Square-Enix | Action-Adventure | 79 | Ausgabe 8 |
| Untold Legends: The Warriors Code | PSP | Ubisoft | Action-Rollenspiel | 79 | Ausgabe 4 |
| Pokémon Ranger | DS | Nintendo | Action-Rollenspiel | 78 | Ausgabe 7 |
| Valkyrie Profile: Lenneth NEU | PSP | Square-Enix | Rollenspiel | 78 | Ausgabe 8 |
| X-Men Legends 2 | PSP | Activision | Action-Rollenspiel | 78 | Ausgabe 3 |
| Gun Showdown | PSP | Activision | Action-Adventure | 78 | Ausgabe 6 |

## Fragen und Antworten!

# Service >>




AB SEITE 66

**Schummeln leicht gemacht**
Gestaltet Euch das Heldenleben einfacher – wir erklären, wie Ihr bei DS-Spielen eigenständig hilfreiche Codes herausfindet.

## Alle Tipps in dieser Ausgabe >>



AB SEITE 80

**Final Fantasy 3**
Mit unserem Ratgeber fällt das große Abenteuer leichter: Findet die wichtigen Orte dank praktischer Karten und lasst Euch bei der Entscheidung für den passenden Job beraten.

### ATLAS UND ARBEITSAMT

AB SEITE 78

### PLAYER'S GUIDE

**Metal Gear Solid: Portable Ops**
Besser schleichen mit Solid Snake: So überwindet Ihr die Bösewichte und findet hilfreiche Mitstreiter, die Euch beim PSP-Abenteuer unterstützen.

## Leseführung >>

### Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:


Cybermedia GmbH
*Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de


## ZUBEHÖR

AB SEITE 72

**Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten:** Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es sein Geld wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.

Das große Sommer-Special: Wir testen, welche Hilfsmittel den Spielgenuss bei Sonne und beim Baden verbessern.

# Know-how >>

Seit es Spieler gibt, sind auch Schummler unter ihnen. Wer allein nicht weiter kommt, lässt sich schon mal ganz gern von einem Cheat helfen.

Aber längst nicht alle Spiele geben Moglern freiwillig eine Chance. Da lockt das "Action Replay DS", das mit obskuren Codes aus dem Internet dem Helden etwa unbegrenzte Energievorräte oder alle Extras verleiht. Das klappte bislang aber nur, wenn Datels Codejunkies das Spiel Eurer Wahl bereits unter die Lupe genommen hatten. Doch jetzt seid Ihr nicht mehr auf die Engländer angewiesen, denn mit dem "Trainer Toolkit" bastelt Ihr Eure eigenen Mogelcodes: *Mobile Gamer* zeigt, wie es funktioniert. *oe*

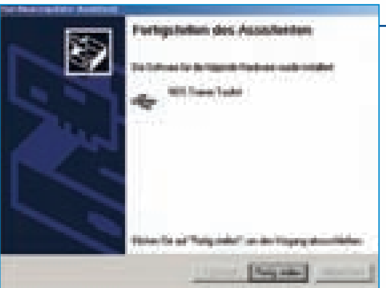
Technik Know-how

# DS-Cheats selbst gemacht

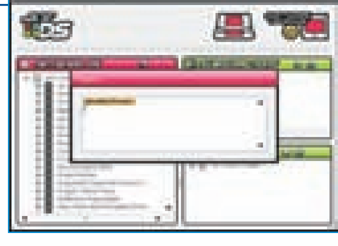
**Unbegrenzte Leben, alle Zeit der Welt und maximale Kräfte: Mit "Action Replay DS" und dem "Trainer Toolkit" schummelt Ihr in allen DS-Spielen.**

## 1 Installiert die Ausrüstung

Um Cheats für Eure DS-Spiele zu suchen, braucht Ihr sowohl das "Trainer Toolkit" als auch ein "Action Replay DS". Letzteres besteht aus einem DS-Modul mit USB-Link, von dem die Schummelsoftware beim Anschalten des Handhelds geladen wird. Erscheint das Startmenü, legt Ihr das entsprechende Spielmodul ein und aktiviert die gewünschten Cheats. Das Modul des "Trainer Toolkit" wandert dagegen in den GBA-Slot des Handhelds und bleibt während der gesamten Cheatsuche per USB mit dem PC verbunden. Für die Erstinstallation stöpselt Ihr jeweils beide Module an den PC, legt sie ins Handheld und schaltet dieses ein. Win-XP erkennt die Module und findet im Hauptverzeichnis der jeweils beiliegenden Software-CD die nötigen Treiber. Anschließend installiert Ihr die Software des "Action Replay DS" und bringt damit dessen Firmware auf den neusten Stand – erst ab Version 1.52 lassen sich Cheatcodes manuell eingeben. Zuletzt installiert Ihr die Software des "Trainer Toolkit" – ohne besondere Einstellungen.




Verweist ins Hauptverzeichnis der beiliegenden Software-CD, wenn Win-XP die Trainer für "Action Replay DS" oder "Trainer Toolkit" nicht findet.

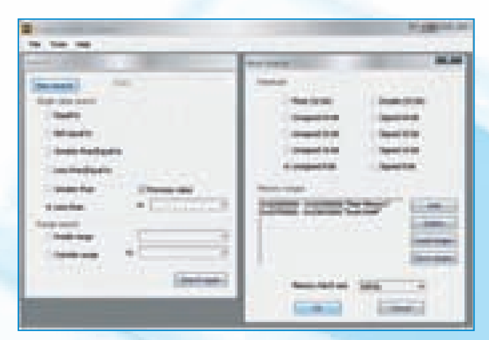


Bringt das "Action Replay DS" auf den neusten Stand: Klickt im Codemanager rechts oben auf den Button 'Software upgrade'.

**Internet-Adressen**

| Angebot | WWW-Adresse |
|---|---|
| Datel | www.codejunkies.com |

## 2 Startet die Codesuche



Startet im linken Fenster eine neue Suche und wählt rechts den entsprechenden Datentyp: Wer mit kleinen Werten experimentiert, erzielt schnell Erfolge.

Anhand von "Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau" werden wir Euch zeigen, wie man den Helden unbesiegbar macht. Ihr stöpselt "Action Replay DS" und "Trainer Toolkit" ins Handheld und verbindet Letzteres per USB-Kabel mit dem PC. Anschließend startet Ihr die PC-Software des "Trainer Toolkit" und schaltet das Handheld ein. Im Startmenü des "Action Replay DS" lassen sich nun keine Cheats aktivieren, Ihr könnt lediglich das Modul wechseln. Steckt "Pokémon" in den DS-Slot und startet das Spiel. Beginnt ein neues Abenteuer und zockt bis zur ersten Speichergelegenheit – falls Eure Codesuche das Spiel zum Absturz bringt, erspart Euch das Savegame beim nächsten Versuch viel Palaver. Betretet nun einen Dungeon: Sobald die Lebenspunkte des Helden auf dem oberen Screen erscheinen, startet Ihr in der PC-Software des "Trainer Toolkit" eine Suche. Im neuen Fenster wählt Ihr den Datentyp 'Unsigned 8 bit' und bestätigt, anschließend wird der Speicher des Handhelds auf den PC geladen. Für die 30 Lebenspunkte des Pokémon reicht die 8-Bit-Suche, bei Werten über 255 oder Energiebalken wählt Ihr höhere Datentypen (16 bit oder 32 bit).




Für die Codesuche sind beide Module nötig: Das "Trainer Toolkit" schafft Verbindung zum PC und das "Action Replay DS" benötigt Ihr zum Booten der Schummel-Software.

## 3 Findet die Speicherstelle

Egal ob Zeit, Leben oder Energie, jede Variable eines Spiels merkt sich das Handheld an einer bestimmten Speicheradresse – diese gilt es nun zu finden. Das gelingt durch simplen Vergleich: Ihr lasst Euch von einem Monster treffen, klickt in der PC-Software die Option 'Less than' und startet mit 'Search again' den erneuten Download des Handheld-Speichers. Dieser wird mit dem letzten Speicher-Abbild verglichen und alle Speicheradressen mit einem nun geringeren Wert herausgefiltert – nach mehreren Wiederholungen schrumpft die Liste auf wenige Alternativen.

Falls Ihr zwischendrin Euren Helden heilt, sucht Ihr einfach mit der Option 'Greater than'. Damit teilt Ihr der Software mit, dass seit dem letzten Speicher-Abbild die Energie des Helden gestiegen ist. Wir haben die Auswahl nach zehn Wiederholungen auf vier Speicheradressen eingeschränkt: Klickt unter 'Search Results' auf die letzte Suche, um die fraglichen Adressen in einer Tabelle auf den Bildschirm zu bringen. Die Tabelle zeigt außerdem die Werte der Speicheradressen bei jedem Suchvorgang und erlaubt das Manipulieren des Handheld-Speichers in Echtzeit. Damit könnt Ihr die korrekte Adresse durch Experimentieren finden: Klickt z.B. '0x2113fbe' und beschreibt im neuen Fenster diese Adresse mit dem Maximalwert '0xff' – beachtet dabei, dass '0x' lediglich ein Platzhalter ist, der nur bei diesem Schritt vor die eigentlichen Werte gesetzt wird. Nach der Bestätigung seht Ihr das Ergebnis.



Wenn wir die Speicheradresse mit '0xff' beschreiben, protzt unser Pokémon mit unglaublichen 255 Lebenspunkten.

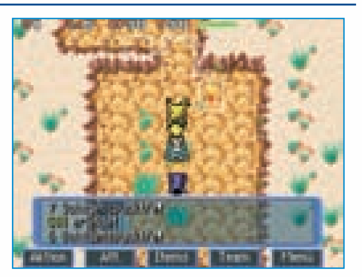
Vier Speicheradressen nach zehnmal Suchen: Wir klicken auf '0x2113fbe' und beschreiben sie unter 'Value' mit dem Anfangswert '0x1e' oder maximal '0xff'.

## 4 Erstellt den Cheat

Ihr habt die Speicheradresse der Lebensenergie ('2113fbe') gefunden und könnt sie manipulieren, jetzt bastelt Ihr daraus einen Action-Replay-Code. Dieser besteht aus zwei Zeichenblöcken zu jeweils acht Zahlen oder Buchstaben. Diese geben der "Action Replay DS"-Software Schummelbefehle. Wir wollen die Speicheradresse der Lebensenergie laufend mit einem bestimmten Wert beschreiben. Alle Werte werden als Hexdezimalzahlen angegeben, die 30 Lebenspunkte unseres Pokémon werden daher in '1e' umgerechnet. Im Handbuch des "Trainer Toolkit" finden Hack-Neulinge eine entsprechende Tabelle.




Wir aktivieren unseren Cheatcode im "Action Replay DS": Zum Beispiel wählen wir den Wert '1e' (30 Lebenspunkte).



Keine Zauberei: Trotz Gegentreffer besitzt der Held von "Pokémon Mystery Dungeon" immer noch 30 Lebenspunkte!

Für den Cheatcode werden Befehl und nötige Daten verkettet. Die Anweisung "Beschreibe die Speicherstelle 2113fbe mit dem 8-Bit-Wert 1e" bedeutet im Replay-Jargon "22113fbe-0000001e" – studiert dazu die Befehlstabelle im Handbuch. Wenn unser Pokémon später stärker wird und auch fester einstecken muss, verpassen wir ihm zur Sicherheit 255 Lebenspunkte: Gebt dazu im "Action Replay DS" den Cheatcode "22113fbe-000000ff" ein.

## Unser Fazit

Das "Trainer Toolkit" ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem sich unzählige Cheats herausfinden lassen. Unsere Anleitung erklärt die Codesuche am einfachen Beispiel, aber mit etwas Erfahrung und Hilfe der Befehlstabellen dürft Ihr viele mächtige Funktionen programmieren. So lässt sich unser Pokémon-Cheat auch auf eine beliebige Tastenkombination legen, dann wird nur auf Knopfdruck geheilt.
Etwas Übung im Umgang mit Hexadezimalzahlen und Experimentiergeist sind aber nötig. Zudem solltet Ihr die Gefahren bedenken: Wer am Speicher herumbastelt, kann sich leicht den Spielstand ruinieren. Zudem wird die Schummelei im Hinblick auf Online-Modi bedenklich: Wer vor unbesiegbaren Mitspielern steht, verliert schnell die Lust am Daddeln.




Schummelsoftware mit Online-Schnittstelle: Das "Action Replay DS" kostet zirka 20 Euro.

Das "Trainer Toolkit" (zirka 60 Euro) ist eine Erweiterung und kann eigenständig keine DS-Cheats finden.

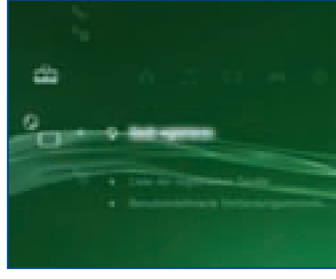
# PSP als PS3-Fernbedienung

**Sonys dynamisches Duo: PSP und Playstation 3 sind wie füreinander geschaffen und tauschen fleißig Inhalte und mehr aus.**

Die PSP und Sonys brandneue Playstation 3 sind liebevoll verbunden: Wer sich beide Geräte besorgt, kann das Handheld als Fernbedienung für die Konsole einsetzen sowie Filme, Bilder und Musik mobil und im Wohnzimmer nutzen. Im Laufe des Sommers will Sony sogar online Spiele der altehrwürdigen PS-one verkaufen, die dann auf beiden Geräten laufen. Dazu müsst Ihr Handheld und Konsole aber erstmal koppeln: Wie das funktioniert, erfahrt Ihr in an dieser Stelle. *oe*

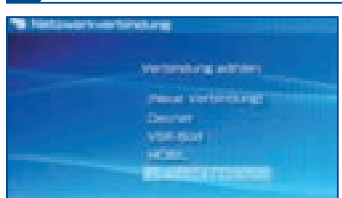
## 1 Konfiguration per USB

Grundvoraussetzung für die Verbindung von PSP und PS3 ist eine Internet-Verbindung. Nur wenn beide Geräte die aktuellste Firmware besitzen, klappt die Verbindung. Startet deshalb vor der Verbindung das Online-Update und prüft, ob Handheld und Heimkonsole auf dem neuesten Stand sind. Anschließend stöpselt Ihr die PSP per USB-Kabel an die große Konsole und aktiviert die USB-Verbindung. Dann wechselt Ihr zur PS3 und klickt in der Mediabar bei 'Netzwerk' fast ganz rechts auf die 'Remote Play'-Einstellungen. Mit 'Gerät registrieren' bereitet Ihr die Verbindung vor; dabei installiert die Konsole eine neue Netzwerkverknüpfung auf dem Handheld. Anschließend könnt Ihr das USB-Kabel entfernen, fortan kommunizieren die Geräte funkgestützt per WLAN.

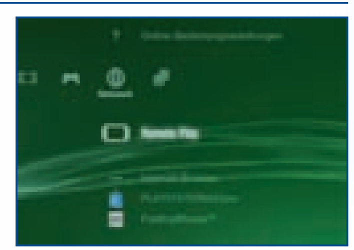


Koppelt PSP und PS3: In den Einstellungen der Konsole findet Ihr unter 'Remote Play' die Option 'Gerät registrieren'.

## 2 Schafft Verbindung



Wählt auf der PSP die Netzwerkverbindung 'Playstation(R)3', um die Verbindung zu starten.

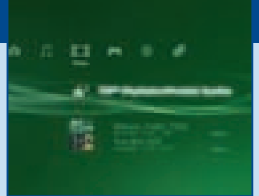


PSP-Besitzer finden sich in der Mediabar der PS3 leicht zurecht: Klickt auf beiden Geräten unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play'.

Damit die PSP Eure PS3-Konsole fernsteuern kann, müsst Ihr diese in den Fernbedienungs-Modus schalten. Klickt in der Mediabar wieder unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play'. Dann aktiviert Ihr das Handheld und klickt dort ebenfalls unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play'. Wählt die neue Netzwerkverbindung 'Playstation(R)3' – und schon erscheint die PS3-Oberfläche auf Eurem PSP-Bildschirm.

### Datenaustausch mit PS3

Wer die PSP per USB-Kabel mit der PS3 verbindet, darf über die Mediabar der Konsole auf deren Memstick zugreifen. So könnt Ihr Bilder, Musik und Filme direkt vom Speichermedium des Handhelds spielen oder mit der Kopierfunktion auf die PS3-Festplatte überspielen. Umgekehrt klappt's natürlich auch, allerdings macht's dann weniger Sinn: Insbesondere die auf HD-Auflösung ausgelegten Filmdateien fressen jede Menge Platz auf dem Memstick, ohne dass die zusätzliche Qualität auf dem kleineren Display zur Geltung kommt.



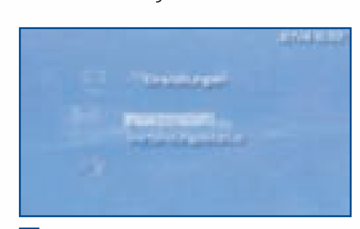
Wenn Ihr die PSP per USB-Kabel andockt, erscheint sie als eigenes Speichermedium in der PS3-Mediabar.

## 3 Die PSP-Remote




Sobald die Verbindung steht, erscheint die PS3-Mediabar auf dem PSP-Bildschirm. Nur Spiele lassen sich nicht anwählen.

Im Fernbedienungs-Modus wird das PS3-Bild als Videostream auf Euer Handheld gesendet. Dabei entsteht eine kleine, aber bemerkbare Verzögerung: Spiele lassen sich damit nicht vernünftig daddeln, deshalb ist diese Funktion bei 'Remote Play' auch deaktiviert. Ihr könnt aber Bilder, Musik und Filme von der PS3 abspielen, den Browser benutzen und Nachrichten an PS3-Freunde senden. Dabei lassen sich sowohl Bildqualität als auch Verzögerung variieren: Drückt die Home-Taste und wählt im neuen Menü 'Reaktionszeit'. Bei der Einstellung gilt: Je besser die Bildqualität, desto größer ist die Verzögerung – der Wert '3' ist ein brauchbarer Mittelweg, der auch bei bewegten Bildern ordentliche Ergebnisse liefert.



Per Home-Taste gelangt Ihr in die Einstellungen: Mit der 'Reaktionszeit' variiert Ihr auch die Bildqualität.

# Die Handheld-Macher: Nokia & Co.

**In unserem letzten Kapitel über alte und neue Handheld-Hersteller analysieren wir die Videospielambitionen eines Handy-Konzerns und zeigen skurrile Handhelds auf Fernost.**

## Mobiles Wissen

| *Mobile Gamer* | Thema |
|---|---|
| Ausgabe 5: | Nintendo |
| Ausgabe 6: | Sony |
| Ausgabe 7: | Sega und Atari |
| Ausgabe 8: | Nokia & Konsorten |

## NOKIA

### Firmenhistorie

Bekannt ist Nokia als weltweit größter Anbieter von Mobiltelefonen. Bei der Gründung im Jahre 1865 in der westfinnischen Stadt Nokia stellte die Firma noch Papier her. Später produzierte das Unternehmen Gummistiefel und Radreifen, bevor 1967 durch den Zusammenschluss der Finnish Rubber Works und Finnish Cable Works der Grundstein für den Technologiekonzern gelegt wurde. Nokia war von Anfang an am Telekommunikationsgeschäft beteiligt: Als 1981 Skandinavien sein erstes Mobilfunknetz NMT erhält, bietet Nokia dafür Autotelefone an. Sechs Jahre später veröffentlicht das Unternehmen sein erstes Handy. Anfang der 90er konzentriert sich der Konzern verstärkt auf den Ausbau der Mobilfunkbranche. 2006 wollen Nokia und Siemens ihre Netzwerksparten zusammenlegen und zu einem der führenden Anbieter im Bereich Telekommunikationsausrüstung aufsteigen. Wegen der Korruptionsaffäre bei Siemens verzögert sich der Start des Joint Venture jedoch auf den April 2007.

### N-Gage

Mit einem Hybridgerät aus Handy und Handheld steigt der Mobilfunkriese Nokia 2003 in den Videospielsektor ein. Das N-Gage ist ein vollwertiges Mobiltelefon mit Triband-Unterstützung, bietet aber Spielspaß jenseits simpler Java-Zockereien. Dafür sorgt nicht zuletzt ein Bildschirm mit hoher Auflösung (176 x 208 Pixel). Videospieler schrecken jedoch aus mehreren Gründen zurück: Der hohe Preis (das Gerät kostet ohne Vertrag 200 Euro mehr als der GBA SP), die unbequeme Handhabung sowie umständliches Wechseln der Spiele-Speicherkarten (vorher muss der Akku entfernt werden) verhindern den Erfolg der Multifunktionsplattform. Ein halbes Jahr später kündigt Nokia eine verbesserte Nachfolgeversion an, das N-Gage QD. Komfortablere Bedienung, längere Akku-Laufzeit und die Online-Funktionen können die Popularität des Spielehandys jedoch nur geringfügig steigern. Die kommende N-Gage-Generation basiert deshalb nicht auf einem einzelnen Gerät, sondern versteht sich als Online-Vertriebsplattform für Handyspiele.



Schickeres Design und bessere Bedienung: das Nachfolgemodell N-Gage QD.




Strategie-Epen wie "Ikusa Islands" eigneten sich gut für die N-Gage-Technik und waren spielerisch meist überzeugend.

### N-Gage

| | |
|---|---|
| **Premiere:** | Oktober 2003 |
| **Original-Preis:** | 349 Euro |
| **Spiele:** | ca. 55 Titel |

## Supervision

| | |
|---|---|
| **Premiere:** | 1991 |
| **Spiele:** | ca. 70 |

Auf den Erfolg des Game Boy reagiert der asiatische Elektronikmarkt mit Plagiaten und Kopien. Einige dieser billigen Nachbauten, wie das in Taiwan produzierte Watara Supervision, schaffen es sogar auf den Weltmarkt. In Deutschland bemühte sich die Firma Hartung um den Vertrieb. Das Design des Supervision erinnert an den originalen Game Boy – Anordnung der Knöpfe, Form und Farbe sind Nintendos Handheld ähnlich. Jedoch ist das Gehäuse ein gutes Stück größer und das 160x160-Pixel-Display (vier Graustufen) lässt sich in einer Version des Supervision über einen Knick anwinkeln. Wie dem Game Boy liegt auch dem Supervision ein Spiel bei: der Breakout-Klon "Crystball". Obwohl Hardware und Spiele zu einem relativ niedrigen Preis angeboten werden (Gerät um die 70 DM, Spiele um 30 DM), ist das Supervision keine Konkurrenz für Nintendo. Die Spiele sind technisch minderwertig und inhaltlich meist völlig belanglos, weshalb das Handheld nach wenigen Jahren vom Markt verschwindet.




Der Trick mit dem Knick: Über die flexible Verbindung in der Mitte lässt sich der Bildschirm anwinkeln.

## Gamate

| | |
|---|---|
| **Premiere:** | 1990 |
| **Spiele:** | ca. 50 |

Aus Korea findet das Gamate den Weg nach Europa und Deutschland. Produziert von der Bit Corporation, wird der billige Nachbau hierzulande von der Firma Yeno vertrieben, die auf Spiel- und Lerncomputer spezialisiert ist. Die miesen Spiele kopieren bekannte Konzepte wie z.B. "Tetris". Dargestellt wird die Grafik in vier Graustufen auf einem grausamen 128x96-Pixel-LCD.



Hinter dem unspektakulären Gehäuse verbirgt sich stark veraltete Technik.

## Game Master

| | |
|---|---|
| **Premiere:** | 1990 |
| **Spiele:** | ca. 20 |

Noch vor dem Supervision wirft der deutsche Spielwarenhersteller Hartung das Billig-Handheld Game Master auf den Markt. Doch weder Gerät noch Spiele überzeugen: Die auf einem primitiven 64x64-Pixel-LCD dargestellte schwarz-weiße Blockoptik und die schlechte spielerische Qualität der Titel schreckt Interessenten schnell ab. Hartung hat mit dem Handheld noch weniger Erfolg als später mit dem Supervision. Trotzdem tauchten Klone des Game Master in vielen europäischen Länder auf – teils auch unter anderem Namen.




Der vermeintliche Game-Boy-Konkurrent entpuppt sich als XXL-Flop.

# Sprechstunde >>

## Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

**Cybermedia GmbH**
***Mobile Gamer***
**Sprechstunde**

**Wallbergstr. 10**
**86415 Mering**

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



## Wo Game Gear kaufen?

Liebe *Mobile Gamer*, ich habe in Eurer Ausgabe 7 den Artikel zum Game Gear gelesen. Dann wollte ich bei bestimmten Internet-Seiten schauen, ob dieses Gerät noch irgendwo zu kaufen ist, doch der Game Gear wurde nicht einmal genannt. Ich frage mich, wieso? Wie dem auch sei, ich hätte hier noch ein paar Fragen:
1. Wo könnte man den Game Gear theoretisch bekommen?
2. Wie teuer würde er dann sein?
3. Wie ist der Name des Spiels, das man im Bildschirm des Game Gear in dem Artikel sieht?
4. Gibt es einen genauen Termin für "Final Fantasy 3" für DS?
Ansonsten find ich Euer Heft S-U-P-E-R. Ich werde mir in Zukunft alle Ausgaben holen. Macht so weiter wie bisher.

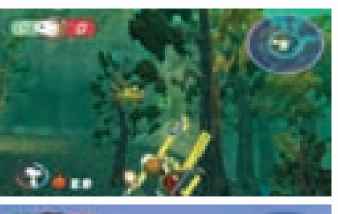
**Christian Lutter, Hamburg**

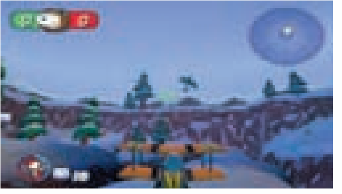
**MOBILE GAMER** **Hallo Christian, erstmal bedanken wir uns artig für Dein Lob – das hört man immer gerne. Was den Game Gear betrifft, wirst Du bei normalen Internet-Shops wie Amazon kein Glück haben. Das Gerät ist seit fast zehn Jahren nicht mehr offiziell im Handel – dafür findest Du auf Ebay jede Menge Game Gears zu Preisen ab 20 Euro. Wenn Du noch mehr Infos zu Segas Retro-Handheld willst, dann schaue doch in unserer Ausgabe 2 nach. Hier haben wir dem Gerät in der Exoten-Rubrik satte zwei Seiten gewidmet. Dieses Heft kannst Du als PDF-Datei online herunterladen (www.mobile-gamers.de, kostet zwei Euro). Der Name des abgebildeten Spiels lautet "Shining Force 2: The Sword of Hajya". Leider kam es in Europa nicht auf Markt; dafür gibt es eine US-Version mit englischen Texten.**
**"Final Fantasy 3" für den DS sollte mittlerweile in den Läden stehen – angepeilt war der 4. Mai.**

## Import-Geheimtipp

Hallo, Ihr macht ein tolles Magazin – habe noch keine der bislang sieben Ausgaben verpasst. Ich hätte da aber noch einen Vorschlag für die Import-Rubrik: "Snoopy vs. the Red Baron" für die PSP (US-Version). Mir hat es ein Freund aus den Staaten mitgebracht und es ist echt super. Von mir würde es, gemessen an Eurem Wertungssystem, wohl über 80 Punkte erhalten. Mir gefällt vor allem der Ansatz: Arcadelastige Flugsimulation mit Comic-Hintergrund – das ist doch mal was Einzigartiges.
Dazu hätte ich noch eine Frage: Was ist wohl der Grund, dass solche Spiele nicht in Europa erscheinen? Der ganze Programmieraufwand ist erledigt, Lokalisieren wäre nicht mehr so teuer wie die eigentliche Entwicklung.

**Michael Stutz, per E-Mail**





PSP **Peanuts-Fans freut's: Snoopy & Co. gehen auf der PSP in die Luft.**

**MOBILE GAMER** **Danke für den Tipp; wir haben uns das Spiel gleich mal besorgt und können Deinen Eindruck bestätigen – nette Grafik, putzige Charaktere, macht Spaß. Eine nette Abwechslung zu ernsthafteren Flugzeug-Ballereien wie "Ace Combat".**
**Warum manche Spiele nicht in Europa erscheinen, kann vielfältige Gründe haben. Manchmal ist der Hersteller schlicht und einfach an Europa nicht interessiert, weil er keine Vertriebskontakte hat – trifft meist auf kleinere Firmen zu. Dein Fall liegt jedoch anders, denn Namco-Bandai hat beste Beziehungen zu europäischen Distributoren. Weiterhin können lizenzrechtliche Probleme im Weg stehen (Entwickler kauft nur die Lizenz für Japan oder die USA). Meistens liegt es aber daran, dass der Hersteller meint, der Aufwand für eine europäische Veröffentlichung wäre zu groß, da er nicht genug Stück**

## FALSCH? RICHTIG!

**Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.**

**Ausgabe 7, Seite 63:** Dem Test von **Tennis Masters** für den DS (48 von 100 Punkten) lag leider keine finale Version zugrunde. So war z.B. der Multiplayer-Modus noch nicht eingebaut; entsprechend ist unsere Angabe "nicht möglich" hier falsch. Wir werden das fertige Spiel überprüfen, sobald wir es in die Finger bekommen.

**Ausgabe 4, Seite 46:** Was lange währt... Im Juni erscheint endlich **Metroid Prime Pinball** in Deutschland. Wie schon in unserem Test erwähnt, liegt das Rumble Pak bei; der Preis bleibt bei 35 Euro. Das gilt übrigens auch für die Produktqualität: die 70 Punkte Spielspaß hat der Action-Flipper auch heute noch verdient. Dieser hohe Wert gebührt Nintendo für seine seltsame Veröffentlichungspolitik leider nicht.

absetzen kann. Bei "Snoopy vs. the Red Baron" mag dies eine Überlegung sein, weil die Peanuts in den USA einen viel größeren Kultstatus haben als beispielsweise in Deutschland. Wir glauben jedoch, dass der Titel 'nur' mit Verspätung in Europa erscheint – vielleicht hebt ja der vierbeinige Bruchpilot schon im Herbst auf deutschen PSPs ab; wir drücken die Daumen und informieren Euch rechtzeitig.

## Es gibt doch DS-Lite-Bundles!

Hallo Leute, in der letzten Ausgabe der *Mobile Gamer* habt Ihr geschrieben, dass es keine Bundles mit dem DS Lite gibt. Das stimmt nicht, anbei schicke ich Euch den Gegenbeweis.

**Uwe Kellermeier, via E-Mail**



Ein schwarzer DS Lite mit dem Spiel "Cars" für knapp 160 Euro bei Toys 'r' us.

**MOBILE GAMER** Hallo Uwe, auch an Dich ein Dankeschön für die aktive Mitarbeit. Allerdings haben wir nicht geschrieben, dass es grundsätzlich keine DS-Lite-Bundles gibt; die Frage von Leser Martin Staps bezog sich konkret auf ein "Zelda"-Bundle. Solche Bundles, wie Du eines gefunden hast, gibt es recht häufig – diese Zusammenstellung von Gerät & Spiel geht aber nicht auf den Hersteller (hier Nintendo) zurück, sondern sind Ideen des jeweiligen Händlers. Um den Abverkauf anzukurbeln, wird der DS Lite (aber auch die PSP) mit bestimmten Games kombiniert – natürlich zu einem attraktiven Preis. Anders jedoch z.B. beim bekannten "Nintendogs"-Bundle, das Nintendo an alle Händler gleichermaßen geliefert hat.

## Bitte mehr Spielelösungen

Hallo, ich finde, Ihr solltet mehr Tipps in der Qualität von "Castlevania" bringen. Ich habe zwar auch Zugriff auf das Internet, aber dort finde ich keine so liebevoll aufbereiteten Karten wie eben bei den "Portrait of Ruin"-Tipps. Dafür könnte ich auch auf die kleinen Cheats und Passwörter verzichten, die hole ich mir eh bei entsprechenden Web-Seiten. Bitte druckt diesen Brief ab und lasst andere Leser darüber abstimmen – ich glaube, dass ich damit nicht alleine dastehe.

**Christian Spetzel, Leipzig**

**MOBILE GAMER** Hallo Christian, wir nehmen Deine Anregung auf und fragen hiermit unsere Leser, was ihnen denn lieber ist – mehr größere, illustrierte Hilfen zu wichtigen Spielen oder lieber kleine Tipps. Zu bedenken ist allerdings, dass nicht alle DS- und PSP-Gamer im Internet surfen oder die Lust haben, auf 27 Seiten nach den gewünschten Cheats zu suchen, um dann eventuell nur auf englischsprachige Hilfen zu stoßen.

## Hilfe, ich komme nicht weiter!

Ich wende mich heute mit einer Bitte an Euch. Ich habe mir vor einiger Zeit das Spiel "Rayman Advance" für den GBA gekauft; leider kann ich es nicht zu Ende spielen, da mir drei Käfige fehlen. Es handelt sich dabei um folgende Levels: Space Mamas Krater, Fünfkampf der Stifte und Essen bei Joe. Ich habe diese Abschnitte mindestens 30 Mal gespielt – ohne Ergebnis. Vielleicht können Sie mir helfen oder mir zumindest einen Rat geben, an wen ich mich wenden soll.

**Ingrid Rosemann, Leipzig**

**MOBILE GAMER** Liebe Ingrid, leider können wir auf individuelle Tipps-Wünsche nicht eingehen. Das würde uns so viel Zeit (und damit Geld) kosten, dass der Verlag die *Mobile Gamer* nicht mehr finanzieren könnte. Unser erster Tipp für anderweitige Hilfe wäre natürlich das Internet. Hier gibt's unzählige Foren und Tipps-Seiten, wo man kurzfristig Hilfe findet – u.a. bei spieletipps.de. Hier haben wir einen Cheat aufgestöbert, der bei "Rayman" alle Gegenstände herbeizaubert: Drücke im Pause-Modus die Tasten R, oben, links, rechts, links, L – ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Wir hoffen, das hilft Dir weiter. Aber bitte nicht vergessen – einzelne Tipps-Anfragen können wir in der Regel nicht bearbeiten.


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg), viSdP

**Redaktion/Autoren:** Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak)

**Redaktionsfax:** 08233/7401-17

**Internet:** www.mobile-gamers.de

**Email:** service@mobile-gamers.de

**Layout:** WM Graphix Wolfgang Müller

**Titelmotive:** Legend of Zelda © Nintendo; diverse Spiele-Artworks

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

**Druck:** Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in *Mobile Gamer* oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.





**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

# Zubehör >>




Sommerzeit, Handheld-Zeit – raus aus der muffigen Bude und mit den kleinen Spielgefährten endlich in der freien Natur zocken. Doch egal ob PSP oder DS – das edle Stück ist empfindlich: Staub und Kratzer sowie leere Akkus trüben den Spielspaß. Grund genug, einen Blick auf empfehlenswerte Peripherie für wind- und wetterfesten Outdoor-Einsatz zu werfen.

Naturverbunden

## Nintendo DS

Unterwegs zum Schwimmbad, aber Angst, dass Euer DS Lite Schaden nimmt? Wie wäre es dann mit dem Carrying Case N7? Der reißfeste Stoff schützt vor Spritzwasser und besitzt dank Innentaschen Platz für Ladegerät, Kabel und Module.

Wer auf eine Schutzhülle auch während des Zockens nicht verzichten will, greift zum stabilen Custom Showcase, in dem Euer DS wunderbar Platz findet. Das durchsichtige Hartplastik-Case bietet zudem einen Gimmick: So dürft Ihr in den Zwischenwänden mitgelieferte oder eigene Design-Motive einklemmen – egal ob ausgedruckt oder selbstgemalt. Leider sind die Folien nicht rutschfest verankert. Das Custom Showcase gibt's übrigens auch für die PSP. Dort ist die Handhabung aber umständlicher und damit deutlich nerviger.

Endlich könnt Ihr ungestört unter freiem Himmel zocken, doch was ist das? Der Akku gibt den Geist auf? Gut, wenn Ihr den Solar Charger dabei habt. Dieser liefert neue Energie in Form von umweltfreundlichen Sonnenstrahlen. Dank zusätzlichem Anschluss haut das auch mit der PSP hin, eignet sich aber nicht für den DS Lite – schade.

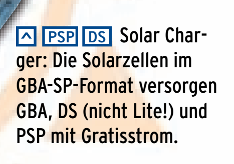
Irgendwann geht auch das schönste Spiel zu Ende. Wie wär's dann mit etwas Musik zur Entspannung? Nintendos MP3 Player verwandelt Euer Handheld in eine Musikmaschine mit eigenem Kopfhöreranschluss. Zuvor steckt Ihr eine beliebig große SD-Karte mit Euren Lieblingsliedern in das etwas groß geratene GBA-Modul. Netter Gag: Wer rhythmisch den A-Button drückt, lässt wahlweise Mario oder Mr. Picto tanzen.



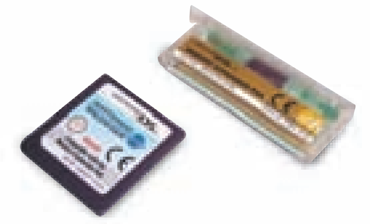
Nintendo MP3 Player: Bevor Ihr das Modul im GBA-Schacht platziert, steckt Ihr eine SD-Karte mit Euren Lieblings-MP3 rein.

In Sachen Multifunktionalität hat der DS noch mehr zu bieten – z.B. Surfen im Internet. Auf der PSP bereits Standard, muss beim Nintendo-Bruder der DS Browser her. Dieser ist ortsgebunden, denn ein freies WLAN-Netz (Hotspot) ist Voraussetzung. Habt Ihr eine Verbindung aufgebaut, könnt Ihr auf beiden Displays Eure Surflust stillen. Allerdings stellt das Programm Webseiten (durch die geringe Bildschirmauflösung) teils verändert oder falsch dar. Wichtige Funktionen wie Verlauf, Lesezeichen, Lupe und Schrifterkennung erleichtern das Online-Vergnügen – dennoch funktioniert's am heimischen PC (bzw. Notebook) und an der PSP deutlich besser.

PSP DS Solar Charger: Die Solarzellen im GBA-SP-Format versorgen GBA, DS (nicht Lite!) und PSP mit Gratisstrom.



DS Dank viel Stauraum und widerstandsfähiger Hülle wird der DS mit dem Carrying Case N7 Outdoor-tauglich.



DS Surfen für unterwegs: Mit dem Nintendo DS Browser kein Problem – allerdings eignet sich die PSP besser dafür.

Unter freiem Himmel

# Sony PSP



PSP Hohe Laufleistung, aber auch lange Ladezeit: das PSP Battery Pack für günstige 20 Euro.



PSP Harte Schale und Sonnenschutz in einem: Das Aluminium Case bietet Aussparungen für alle Anschlüsse.



PSP Für Autoscheiben und alle anderen glatten Flächen eignet sich die stabile PSP-Halterung In-Car Kit.

Als deutlich schmutzempfindlicher als der Nintendo DS gilt Sonys Kleinster. Die PSP ist wegen glatter Oberfläche und optischem Laufwerk ein heikler Kandidat für harte Outdoor-Aktivitäten. Ergo muss ein sicherer Transportschutz her; so zum Beispiel das Travel Pak, ein kleiner Rucksack, der massig Stauraum bietet. Hier findet neben der PSP auch das mitgelieferte Zubehör eine sichere Verwahrung. KFZ-Ladeadapter, UMD-Hüllen, Bildschirmfolien, USB-Kabel, Kunstlederhülle – alles dabei.

Wollt Ihr keinen Rucksack mitschleppen, greift Ihr zum Aluminium Case. Die PSP muss hier zur Benutzung nicht einmal aus der Metall-Ummantelung genommen werden. Zusätzlich dient die obere Klappe als Sonnenschutz.

Noch stärker als beim DS-Fan nagt die bange Akku-Frage am PSP-Besitzer. So nutzt Ihr entweder den bereits erwähnten Solar Charger oder ein externes Akku-Pak. Das an der Rückseite der PSP andockbare PSP Battery Pack bietet doppelte Leistung im Vergleich zum Sony-Original (3.600 statt 1.800 mAh) und verlängert die Laufzeit um bis zu 100 Prozent. Praktisch ist die LED-Anzeige zum Ladestatus.

Akku-Energie ist auch für den Filmgenuss unterwegs nötig. Doch dazu muss zuerst ein Videokonverter her. Zubehörhersteller bieten zahlreiche Programme an (z.B. "Xploder Movie Player" oder "Blaze Video Magic"), ein Gratisprogramm tut's aber auch: "PSP Video 9" für PCs schluckt fast jedes vorhandene Video-Format und wandelt Eure Lieblingsfilmchen ins korrekte PSP-Format – zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten inklusive (siehe Ausgabe 4, Seite 66). Für komplette Spielfilme muss aber ein großer MemStick (mindestens 512 MB) her.

Habt Ihr immer noch nicht genug geschaut, darf die PSP auch mit ins Auto. Mit dem In-Car-Kit montiert Ihr das gute Stück direkt an die Scheibe. Um den Akku hier wieder aufzuladen gibt es KFZ-Adapter zahlreicher Hersteller, mit denen Ihr das Handheld am Zigarettenanzünder mit Energie versorgt. Doch Vorsicht: Achtet bei der Multimedia-Offensive auch auf den Straßenverkehr! *ts*




PSP Unterhaltsames Videovergnügen für unterwegs verlangt Vorbereitung: Mit dem Gratisprogramm "PSP Video 9" konvertiert Ihr Filme für die PSP.





PSP Gut verstaut und reichlich Platz: Das Travel Pak (21 x 25 x 8 cm) bringt als Bonus viel Zubehör mit.



## Wichtiges Sommer-Zubehör für DS und PSP >>

| Zubehör | System | Hersteller | Zirka-Preis | Test in | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| **Carrying Case N7** | DS | Bigben | 20 Euro | Ausgabe 6 | 7 von 10 |
| **Custom Showcase** | DS | Mad Catz | 20 Euro | Ausgabe 6 | 6 von 10 |
| **Nintendo DS Browser** | DS | Nintendo | 40 Euro | Ausgabe 6 | 6 von 10 |
| **Nintendo MP3 Player** | DS | Nintendo | 30 Euro | Ausgabe 7 | 7 von 10 |
| **Solar Charger** | DS | Logic 3 | 50 Euro | Ausgabe 1 | 5 von 10 |
| **Aluminium Case** | PSP | Mad Catz | 20 Euro | Ausgabe 1 | 7 von 10 |
| **Custom Showcase** | PSP | Mad Catz | 20 Euro | Ausgabe 6 | 4 von 10 |
| **In-Car Kit** | PSP | Mad Catz | 20 Euro | Ausgabe 7 | 6 von 10 |
| **PSP Battery Pack** | PSP | Brooklyn | 20 Euro | Ausgabe 2 | 7 von 10 |
| **PSP Video 9** | PSP | www.pspvideo9.com | kostenlos | Ausgabe 4 (Know-how) | 8 von 10 |
| **Solar Charger** | PSP | Logic 3 | 50 Euro | Ausgabe 1 | 5 von 10 |
| **Travel Pak** | PSP | Mad Catz | 55 Euro | Ausgabe 4 | 8 von 10 |

PSP DS Das Custom Showcase erspart klebrige Folien und schützt Euer Handheld. Leider ist die PSP-Variante deutlich schlechter zu handhaben.

# Spieletipps >>

## Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

MINISPIELE

### Adaman-Taimai & Kaktor

**Band 1: Erster auf der Spitze**
Nehmt alle Kurven möglichst eng auf der Innenseite. Beobachtet den Schatten der Felsblöcke und lasst den Panzer los, wenn ein Stein Euch fast berührt, um zu blocken.

**Band 2: Rasende Rettung**
Meidet um jeden Preis die Seitenbegrenzung und lasst den Panzer Eurer Schildkröte los, wenn Ihr Euch in der Mitte der Rennbahn befindet, um schnell genug den Kaktor zu erreichen.

### Titan und die Bohnenranke

**Band 1: Blatthüpfen**
Ihr könnt immer nur ein Blatt gleichzeitig auf den Bildschirm zeichnen. Nutzt kleine Blätter, um schnell Höhe zu gewinnen, und große, um Euch an den Bomben vorbei zu manövrieren. Im Versuchsmodus wechseln sich die Bombenpositionen ab.

**Band 2: Die Ranke runter**
Achtet immer auf den unteren Bildschirm. Zeichnet diagonale Blätter zu den Münzenhaufen und ignoriert einzelne Münzen. Nutzt die Beschleuniger, um Eure Kontrahenten zu überholen.

### Einhorn & die Musikanten

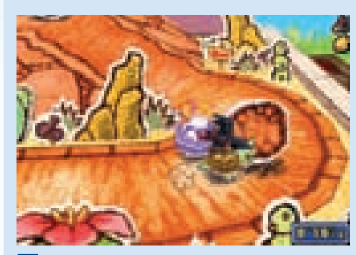
**Band 1: Spiele die Melodie**
Ihr müsst nicht im Takt spielen, sondern nur rechtzeitig auf dem richtigen Symbol stehen. Merkt Euch die Abfolge der drei Instrumente und stellt Euch möglichst frühzeitig auf das richtige Feld. Sobald das aktuelle Instrument gespielt wurde, hoppst Ihr zum nächsten Feld.

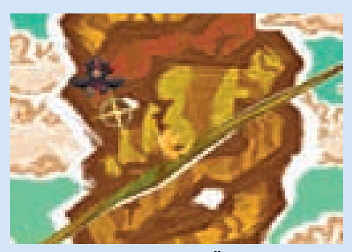
**Band 2: Süße Sinfonie**
Im Grunde genommen das gleiche Spiel, nur dass Ihr Euch diesmal gegen Eure Kontrahenten durchsetzen müsst. Stupst sie bei Bedarf einfach vom Feld.

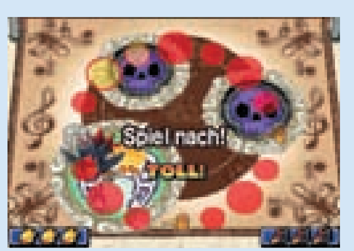
### Shiva & Ifrit

**Band 1: Lab dich an Lasans**
Hier müsst Ihr stets den oberen Bildschirm beobachten, um die Lasans fallen zu sehen. Positioniert Euch dann am oberen Rand des Touchscreens, um vor Euren Kontrahenten zum Zug zu kommen. Werdet Ihr verbrannt oder eingefroren, normalisiert Ihr durch schnelles Antippen Euren Zustand. Nutzt die Unsterblichkeits-Phase danach.

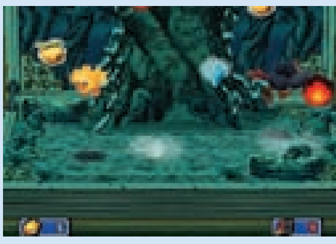
**Band 2: Lust auf Luchulien**
Lasst Euch im Versuchsmodus Zeit und springt im Kampfmodus höher als Eure Gegner.


Perfekt in die Kurve legen: Auf der Innenbahn geht's zum Sieg.


So rutscht Ihr richtig: Überholt Euren Gegner auf langen Blättern.



Toll, toll, toll: So steht Ihr richtig bei der DS-Miniplayback-Show.


Auf die Lasans, fertig, los: Lauert am oberen Bildrand auf die Früchte.

## Valkyrie Profile: Lenneth

### Seraphim-Tor

Das Bonus-Dungeon 'Seraphim-Tor' könnt Ihr öffnen, wenn Ihr nach dem Abspann von "Valkyrie Profile: Lenneth" Euer Spiel sichert. Die folgende Liste verrät Euch, wie oft Ihr das Engelstor durchspielen müsst, um himmlische Boni zu ergattern.

**Tri-Emblem**
Seraphim-Tor einmal lösen

**Buch der Rätsel 1-8**
Seraphim-Tor achtmal lösen

**Engels-Schlachter**
Seraphim-Tor neunmal lösen

### Charakter-Artworks

Sammelt alle Sprach-Samples eines Charakters, um seine geheimen Artworks zu sehen.

## Bomberman Land Touch!

BONUS-CHARAKTERE

### Bonus-Charaktere

Spielt sämtliche Attraktionen von "Bomberman Land Touch!" zweimal durch, um sowohl eine Karte wie auch eine Münze zu erhalten. Sobald Ihr alle Attraktionen einer Zone durchgespielt habt, könnt Ihr im Optionsmenü Münzen zahlen, um Charaktere freizuschalten. Lest in unserer Tabelle nach, welcher Charakter wo haust.

**Ao-Bon**
Spade-Zone

**Gold Bomber**
Diamant-Zone

**Kuro-Bon**
Schloss

**Midori-Bon**
Club-Zone

**Hübscher Bomber**
Herz-Zone

**Shiro-Bon**
beliebige Zone

### Alternatives Ende & Titel

Kauft Euch im 'Hard Land'-Modus die Wertmarke im Kiosk der Schloss-Zone. Wenn Ihr alle 50 Münzen aufgeladen habt und den 'Hard-Land'-Modus danach durchspielt, aktiviert Ihr so ein alternatives Ende und könnt am Anfang des Spiels ein neues Titelbild bewundern.

## Call of Duty: Roads to Victory

### Cheats freispielen

Um die folgenden Cheats freizuspielen, müsst Ihr die 'Respective Tour of Duty' mit den aufgelisteten Schwierigkeitsgraden durchspielen. Die Cheats könnt Ihr dann im Hauptmenü des Spiels anwählen.

**Unendlich Munition**
Grün

**Unendlich Granaten**
Veteran

**Unendlich Energie**
Hart

### Survival-Modus

Den Survival-Modus könnt Ihr anwählen, wenn Ihr den Veteranen-Modus von "Call of Duty" erfolgreich durchgespielt habt. Euer Spielstand wird dann modifiziert.

## Virtua Tennis 3

# NEUE AUSRÜSTUNG

### Tennisschläger
Einen neuen Tennisschläger erhaltet Ihr für zehn perfekte Schmetterbälle. Schlagt im World-Tour-Modus einfach zehn Schmetterbälle und freut Euch über eine anerkennende Mail der Verwaltung und einen neuen Schläger.

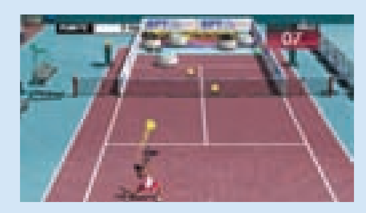
### Tennisschläger 2
Schläger Nummer 2 könnt Ihr abermals bei der World-Tour gewinnen. Führt hier zehn perfekte Rückhand-Konter aus und wartet abermals auf die Mail vom Management. Neben hohlen Phrasen gibt's auch hier einen neuen Schläger.

### Tennisschläger 3
Einen weiteren Schläger könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr beim Absolvieren der Tennis-Akademie insgesamt zehn Medaillen einheimst. Auch in diesem Fall schickt Euch die Verwaltung eine Glückwunsch-Botschaft, in deren Anhang sich Euer neuer Schläger befindet.

### Normale Klasse
Wenn Ihr die Tennis-Akademie als Anfänger durchlauft und die zehn Medaillen errungen habt, stuft Euch die Verwaltung automatisch auf die normale Klasse hoch. Eine Mail informiert Euch über die Beförderung.

### Neue Schuhe
Sobald Ihr im Karriere-Modus zum Profi-Kader gewechselt und insgesamt fünf Kilometer auf dem Tennisplatz gelaufen seid, bekommt Ihr eine Mail von Eurem Trainer. Er vermutet, dass Ihr Eure Schuhe verschlissen habt und schickt Euch auf diesem Wege ein brandneues Paar Tennis-Schuhe.

### Gegen King spielen
Der Weg zum König ist hart und teuer. Spielt den klassischen Turnier-Modus mindestens einmal durch und beginnt nach Eurem Sieg sofort ein neues Turnier. Während dieses Wettbewerbs müsst Ihr mindestens 7.000.000 Dollar verdienen. Habt Ihr beide Bedingungen erfüllt, könnt Ihr in der sechsten Stage des laufenden Turniers den König zum Duell fordern.



Mit neuem Schläger klappt der Aufschlag doppelt so gut.



## Diddy Kong Racing DS

### Bonus-Charaktere
Folgende Liste verrät Euch, wie Ihr die vier geheimen Bonus-Charaktere von "Diddy Kong Racing DS" freischaltet.

**Drumstick**
Werft einen Frosch auf den grünen Frosch-Umriss auf der Weltkarte. Ein echter Frosch erscheint. Tretet drauf!

**T.T.**
Besiegt sämtliche Geister von T.T. im Einzelspieler-Modus!

**Taj**
Spielt Abenteuer 1 durch!

**Wizpig**
Spielt Abenteuer 3 durch!

### Kokosnuss-Münzen
Manche Bäume könnt Ihr per Touchscreen dazu benutzen, Kokosnüsse abzuwerfen. Zielt mit den Nüssen gegen eine Mauer, um für kurze Zeit einen Riss zu sehen, der Münzen ausspuckt.

### Superboost
Vor Beschleunigungs-Streifen oder blauen Ballons solltet Ihr den Beschleunigungs-Knopf loslassen, um einen längeren Geschwindigkeits-Schub zu erfahren.

### Wizpig-Portrait
Umrandet Wizpigs Portrait per Stylus, um einen Geheimraum mit Wizpig-Karte zu öffnen.

## Teenage Mutant Ninja Turtles

### Bonus-Kostüm
Führt die unten stehende Kombination im Bildschirm für das Missions-Briefing aus, um ein schickes Fantasy-Kostüm freizuschalten. Das Kostüm, das Fans der Serie verdächtig bekannt vorkommen dürfte, steht ab sofort im regulären Spiel zu Verfügung, hat aber bis auf seinen ästhetischen Reiz keinerlei weitere Auswirkungen auf das Spiel.






"Teenage Mutant Ninja Turtles": Michelangelo in vollem Ornat auf Kanaljagd. Per Fantasy-Kostüm wird der Gulli-Held zum modischen Pimp.

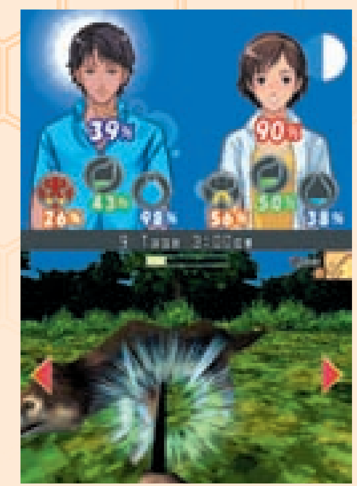
## Lost in Blue 2

### Modus: Serious Survival
Im 'Serious Survival'-Modus müsst Ihr so lange wie möglich ohne einen Partner auf der unheimlichen Insel ausharren. Um diesen Hardcore-Modus freizuschalten, müsst Ihr "Lost in Blue 2 " einmal im regulären Survival-Modus durchspielen. Euer Partner entpuppt sich dann als Hirngespinst.

### Kleine Pilzkunde
Manche Pilze, die in der Nähe Eurer ersten Höhle zahlreich vorkommen, sind giftig. Haltet Euch auf jeden Fall von roten, schwarzen, blauen, gelben und orangen Pilzen fern. Weiße, braune und violette Pilze könnt Ihr dagegen gefahrlos vertilgen.

### Ebbe & Flut
Solltet Ihr auf einem Inselchen oder in einer Bucht von der Flut eingeschlossen werden, könnt Ihr nur auf die nächste Ebbe warten. Das treibt Euch und Euren Partner im Normalfall an den Rand des Hunger- bzw. Durst-Todes. Ladet das Spiel in so einer Sackgasse besser sofort neu.

### Lunchpakete
Wenn Ihr als Junge spielt. solltet Ihr stets selbst kochen, um keine Ressourcen zu verschwenden.



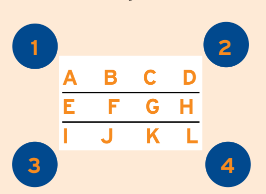
Beim Wolfskampf-Minispiel müsst Ihr ausweichen, sobald Meister Isegrim auf Euch zustürzt. Stecht ihm dann den Speer in die ungeschützte Flanke.

# Spectrobes

## PASSWÖRTER

### 'Card Port'-Codes

Damit Ihr die 'Card Port'-Codes eingeben könnt, müsst Ihr zuerst den Upsilon-Würfel auf Kollin 1 finden. Er liegt rechts vom Hauptquartier, das sich südwestlich vom Museum befindet, unter einem Baum. Die Codes aus unserer Liste stehen für Positionen auf dem Eingabe-Bildschirm, die Ihr mit dem Stylus antippen müsst. Benutzt folgende Grafik als Orientierungshilfe.




**Aobasat Apex**
2134 DAL

**Cyclone Geo**
3412 HCI

**Danaphant Tuska**
1243 AHE

**Danilob**
4123 CHK

**Emerald Mineral**
2134 BGJ

**Grilden Biblad**
1243 BED

**Grildragos Drafly**
3412 IDG

**Gristar**
2134 AFJ

**Hammer Geo**
1243 AHD

**Harumitey Lazos**
4123 EHI

**Ice Geo**
3412 DAG

**Inataflare Auger**
1243 ECD

**Inkalade**
1243 CHL

**Iota Würfel**
1243 KDA

**Komainu**
3412 DIF

**Kugaster Sonara**
4123 HKA

**Mossax Jetspa**
2134 FIH

**Naglub**
1243 AFI

**Plasma Geo**
2134 GHA

**Rho Würfel**
2134 LJE

**Rubin Mineral**
3412 BGK

**Samukabu**
1243 KEH

**Samurite Voltar**
2134 HDI

**Sapphire Mineral**
1243 BFK

**Segulos Propos**
3412 GED

**Seguslice**
3412 CGL

**Shakor Bristle**
4123 IHG

**Sigma Würfel**
3412 LIH

**Spiko**
2143 DEI

**Tau Würfel**
4123 HEB

**Donner Geo**
4123 IAH

**Vilagrisp**
4123 AEJ

**Vilakroma**
2134 JHI

**Vilakroma**
3412 HFE

**Windora**
4123 ADC

**Windora Sayaz**
2314 IDA

**Windora Ortex**
2134 ELC

**Windora Sordina**
3412 LAK



# Harvest Moon DS

### Frauen-Wrestling

Begebt Euch gegen 4:40 morgens in die Hundehütte und harrt dort bis 4:44 aus. Ihr werdet per Zauberhand ins Bergwerk teleportiert, wo Euch einige der Frauen, die Ihr im Laufe des Spiels heiraten könnt, zu einem Duell herausfordern. Nach dem Sieg erhaltet Ihr den Titel 'Kampf-Meister'.

### Memory

Verlasst Euer Haus frühmorgens um 6:00 und kehrt sofort zurück. Wenn Ihr exakt um 6:01 wieder heimkommt, könnt Ihr am Rekorde-Regal ein bockschweres Memory-Spiel starten.

### Monster Verschwindibus

Speichert Euer Spiel, wenn Ihr in den Minen seid, und ladet neu. So habt Ihr auf einen Schlag sämtliche Monster vom Hals!



# Full Auto 2: Battlelines

### Cheats

Gebt die Codes im Cheatmenü ein.

**Alle Autos freischalten**
↑ ↑ ↑ ↑ ← ↓ ↑ → ↓ ↓ ↓ ↓

**Alle Events freischalten**
Start ← Select → → ▲ ✖ ■
Start R ↓ Select



# Custom Robo Arena

### 'Sudden Death'-Stage

Nachdem Ihr den 'Robo Cup' gewonnen habt, solltet Ihr mit dem Wissenschaftler im oberen Stockwerk von NeoBrain sprechen. Er fordert Euch zum Duell. Habt Ihr auch dieses gewonnen, könnt Ihr die Bonus-Stage kaufen.



"Full Auto 2: Battlelines": Mit voll aufgepowerten Waffen besteht Ihr locker jedes Fahrerduell. Achtet bei freigeschalteten Events darauf, Euer Equipment anzupassen.

# Burnout Dominator

### Freischaltbare Autos

Folgt den Anweisungen aus unserer Liste, um Euer persönliches Traumauto bei "Burnout Dominator" freizuschalten.

**American Classic**
Goldmedaille im Maniac-Event 'Glacier Falls' der Classic-Series

**American Drifter**
3.000 Driftmeter beim Classic-Series 'Glacier Falls' Maniac-Event

**Assassin**
150.000 Maniac-Punkte im 'Ocean-Drive' der Hot-Rod-Series

**Burnout Classic**
Doppelter Burnout beim Classic-Series 'Black Gold Highway'-Rennen

**Charger**
Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Hot-Rod-Series

**Custom Coupe Ultimate**
Doppelter Burnout bei der 'Autobahn Near Miss'-Challenge der Tuned-Series

**Custom Hot Rod**
9.000 Driftmeter 'Spiritual Gate Maniac Mode'-Event der Hot-Rod-Series

**Euro Super**
100.000 Maniac-Punkte im Super-Series 'Bushido Valley' Mania-Modus

**Factory GT**
Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Factory-Series

**Factory Sports**
50.000 Maniac-Punkte im Factory-Series 'Black Gold Highway' Maniac-Modus

**J-Coupe**
Schaltet das J-Coupe zweimal beim 'Black Gold Highway' Maniac-Modus der Factory-Series aus

**Limited ST**
15 Mal knapp an einem Auto vorbeifahren beim Factory-Series 'Glacier Falls'-Rennen

**Low Rider**
Goldmedaille bei der Dominator-Challenge der Tuned-Series

**Street Dodger**
15 Mal knapp an einem Auto vorbeifahren bei der 'Tuscon View' Burnout-Challenge

**Tuned Drifter**
Über 9.000 Driftmeter beim Drift-Event der Tuned-Series



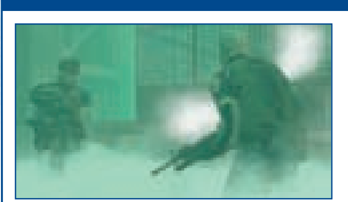
# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

PLAYER'S GUIDE

**So geht's: Snake bezwingt Endgegner und findet neue Mitstreiter.**

## BOSS-GUIDE

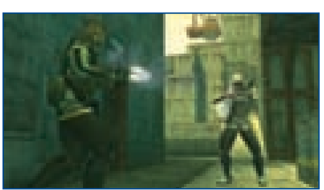
### 1. Python



Der eiskalte Killer wurde nur geschaffen, um Snake zu töten.

Am einfachsten ist Python zu besiegen, wenn Ihr ihn mit gezogener Waffe (L-Taste) umkreist und auf ihn schießt. Auf diese Weise weicht Ihr seinen Gewehrsalven aus und fügt ihm gleichzeitig Schaden zu. Sobald er inne hält und seinen Anzug mit flüssigem Stickstoff auflädt, haltet Euch fern und spart die Munition, denn nun ist er unverwundbar. Kommt Ihr Python in diesem Stadium zu nahe, frieren Eure Waffen ein. Sollte das geschehen, rennt eine Weile durch die Anlage, bis sie wieder auftauen.
Achtung: Solltet Ihr zu weit von Python entfernt sein und er beginnt zu grunzen, dann wirft er eine Granate nach Euch - schnell weglaufen!

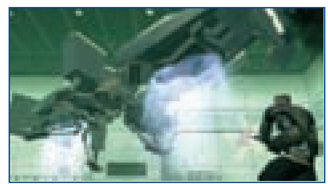
### 2. Null – erste Begegnung



Als perfekter Soldat blockt Null jede Eurer Kugeln.

Versucht nicht, Null frontal anzugreifen. Der perfekte Soldat wird jeden Schuss mit seiner Machete abwehren und Ihr vergeudet Munition. Kommt Ihr Null zu nahe, greift er mit einer dreifachen Macheten-Combo an - rollt schnell zur Seite. Sobald Null seine Waffe nachlädt oder Euch den Rücken zuwendet, könnt Ihr ihn verwunden.
Einfachere Variante: Rennt auf ihn zu und hechtet via Flugrolle hinter ihn. Nun schnell umdrehen und in den Rücken schießen. Hierbei ist exaktes Timing notwendig, ansonsten streckt er Euch mit seiner Machete nieder.

### 3. Metal Gear Raxa



In der Luft könnt Ihr gegen Euren Feind nichts ausrichten.

Metal Gear Raxa besitzt zwei Waffensysteme: Maschinengewehr und Raketen. Solange er mit dem MG auf Euch schießt, rennt Ihr entweder um ihn herum oder versteckt Euch hinter einem der herumstehenden Container. Um Raxa zu besiegen, müsst Ihr zunächst seine Beine zerstören. Rennt zu ihm und platziert TNT bei seinen Extremitäten oder schießt mit dem Raketenwerfer auf die vier Beine. Gelegentlich erhebt sich der Metal Gear in die Luft und ballert mit dem MG oder feuert Raketen ab. Achtet auf die Schatten am Boden: Ihr könnt sehen, wo die Raketen einschlagen werden.
Nach ein paar Treffern folgt eine kurze Filmsequenz und die zweite Phase des Kampfes beginnt. An den beiden Seiten des Metal Gear befinden sich Raketencontainer. Sobald sich diese öffnen, nehmt Ihr sie abwechselnd unter Beschuss, um maximalen Schaden anzurichten - optimal ist der Raketenwerfer. Sobald Raxa Raketen abfeuert, müsst Ihr rennen und via Rollmanöver den hartnäckigen Verfolgern ausweichen. Solange Ihr Euren Feind umkreist, kann Euch das MG nichts anhaben. Tipp: Um den Raketenwerfer schnell nachzuladen, müsst Ihr die R-Taste loslassen und zweimal den Kreisbutton betätigen.

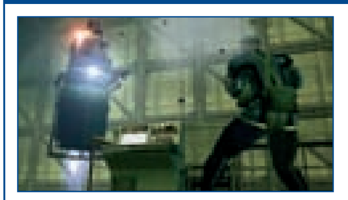
### 4. Null – zweite Begegnung



Null gibt nicht so schnell klein bei und meldet sich zur zweiten Runde.

Für den zweiten Kampf gegen Null gelten dieselben Regeln wie im ersten. Effiziente Alternative: der Raketenwerfer. Platziert Euch schräg hinter den Containern, sodass Ihr frühzeitig seht, wie Null auf Euch zukommt, ohne dass er auf Euch schießt. Sobald er um die Ecke kommt, verpasst Ihr ihm eine Rakete. Auch wenn er gelegentlich mit einem Seitenschritt ausweicht, habt Ihr Null auf diese Weise schnell erledigt. Achtet aber stets darauf, dass Ihr genügend Abstand zu Eurem Gegner wahrt, ansonsten erwischt Euch die Druckwelle der Rakete. Für den Notfall gibt's in diesem Level ein paar Medikits.

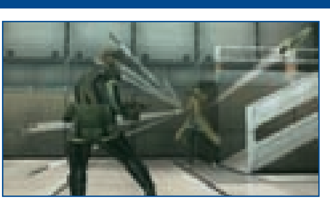
### 5. Cunningham



Attackiert zunächst Cunninghams Geschütz, um ihn zu besiegen.

Um Cunningham zu besiegen, müsst Ihr ihn auf Augenhöhe bekommen. Nehmt zunächst seine schwebende Plattform unter Beschuss, bis sie an Höhe verliert. Nun rennt zur Kante Eurer Plattform und schießt auf Cunningham. Sobald er angreift, müsst Ihr nur ein wenig herumlaufen und seinen Salven ausweichen. Wiederholt die Prozedur, bis er besiegt ist.

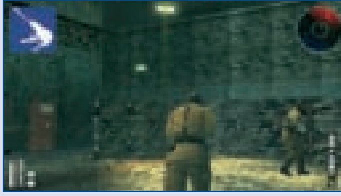
### 6. Gene



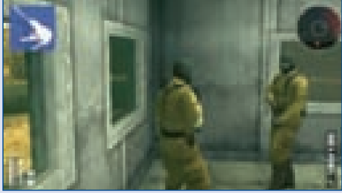
Der letzte Endgegner ist ein Meister mit den Wurfmessern.

Der charismatische Rebellenführer versucht anfangs, Snake mit seiner Stimme zu bezirzen. Werft eine Betäubungsgranate oder ballert mit dem MG auf ihn. Sobald er aufhört, solltet Ihr ihn stets via L-Taste im Visier behalten. Aber nicht schießen - Gene weicht den Schüssen blitzschnell aus und kontert mit Wurfmessern. Der Endboss hat drei Angriffsvarianten: In der Ersten wirft er mit einer Hand voll Messern nach Euch. Sucht Deckung, weicht mit einer Rolle aus oder rennt um ihn herum. In der zweiten schleudert er Euch maschinengewehrartig Klingen entgegen. Solange Ihr Gene anvisiert habt, könnt Ihr problemlos zur Seite ausweichen. Schießt, sobald er das letzte Messer geworfen hat! Die dritte Attacke ist die gefährlichste: Gene lädt sich auf und beginnt gelb zu leuchten. Geht rechtzeitig in Deckung oder hechtet zur Seite, ehe er auf Euch zurast. Im Anschluss muss er sich kurz erholen und ist verwundbar - schießt Gene in den Rücken!

## Snakes Kumpel: Unauffällige Kameraden



Gut getarnt rennt Snakes Kamerad an feindlichen Wachen vorbei.



Das Chamäleon links im Bild gibt Auskunft, ob Ihr Euch unauffällig verhaltet.

Durch neue Mitstreiter hat Snake ungeahnte Vorteile: Techniker entwickeln coole Ausrüstung, Sanitäter sorgen für Medikamente und Spione organisieren Munition oder entdecken Geheimnisse. Auch in den Schleicheinheiten könnt Ihr von den Fähigkeiten Eurer Kameraden profitieren. Manche schleppen betäubte Gegner schneller oder schicken Gegenstände zum Truck zurück, andere sind bessere Schützen oder bringen detaillierte Levelkarten mit. Was Eure Teamkollegen auch auszeichnen mag – am meisten profitiert Ihr von der Tatsache, dass sie sich unerkannt im feindlichen Territorium bewegen können. Befolgt die unten genannten Regeln!

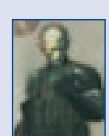
**Geratet Ihr ins Sichtfeld eines Gegners, solltet Ihr die folgenden Dinge unbedingt vermeiden, sonst fliegt Eure Tarnung auf.**



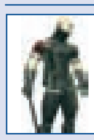
| Tabus | Gegner berühren |
|---|---|
| Schleichen | An Wände lehnen |
| Ducken | Waffe ziehen (L- oder R-Taste drücken) |
| Kriechen | Rollen |

## Freispielbare Goodies

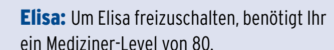
### CHARAKTERE



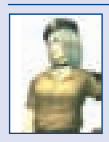
**Python:** Besiegt diesen Endgegner mit der Betäubungspistole.



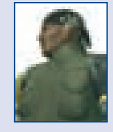
**Null:** Nach einmaligem Durchspielen gehört der Endboss zu Snakes Truppe.



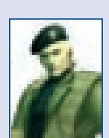
**Elisa:** Um Elisa freizuschalten, benötigt Ihr ein Mediziner-Level von 80.



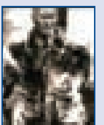
**Ursula:** Wollt Ihr statt Elisa lieber Ursula haben, benötigt Ihr ein Mediziner-Level zwischen 81 und 89.



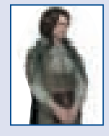
**Cunningham:** Betäubt Cunningham und schließt das Spiel noch vor dem 01. 01. 1971 ab. Ab dem zweiten Durchgang verfügbar.



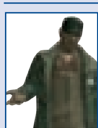
**Gene:** Gene schließt sich Euch an, wenn Ihr ihn mit Betäubungswaffen besiegt und im gesamten Spiel 200 Soldaten rekrutiert habt.



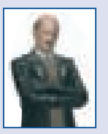
**Major Zero:** Mit einem Spielerstand der "MGS: Digital Graphic Novel" gehört er im zweiten Durchgang zu Snakes Team.



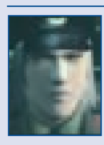
**Para Medic:** Funkt Para Medic in der Kommunikationsbasis an. Später schickt Ihr Spione ins Krankenhaus. Anschließend befreit Ihr dort die Sanitäterin.



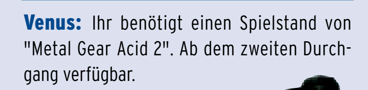
**Sigint:** Im Anschluss an Snakes Gefangennahme könnt Ihr Sigint in der Kommunikationsbasis anfunken. Rettet ihn anschließend aus der Stadt.



**Sokolov:** Treibt die Blaupausen für die Saturn V auf und übergebt sie Sokolov.



**Raikov:** Schickt Spione in das 'Wildnis'-Level, ehe Ihr die 'Wachhaus'-Mission absolviert. Danach erhaltet Ihr eine Nachricht, dass sich dort ein 'attraktiver Gefangener' aufhalten soll.



**Teliko:** Ihr benötigt einen Spielstand von "Metal Gear Acid". Ab dem zweiten Durchgang verfügbar.

**Venus:** Ihr benötigt einen Spielstand von "Metal Gear Acid 2". Ab dem zweiten Durchgang verfügbar.

### REST DER WELT

**Tarnanzug:** Schließt das Spiel mit einem Techniker-Level von 99 ab. Ab dem zweiten Durchgang verfügbar.

**Extreme Schwierigkeit:** Nach einmaligem Durchspielen steht ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad zur Wahl.

**Boss Rush:** Nach einmaligem Durchspielen steht das PAL-exklusive Feature im neuen Spiel unter 'Match' parat.





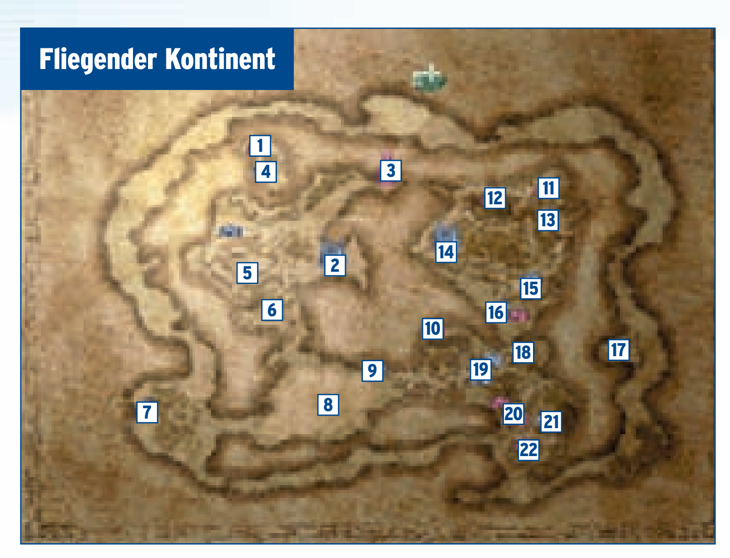

# ATLAS UND ARBEITSAMT

**Klasse Karten: Wohin Ihr müsst und welche Berufe sich lohnen.**



Mit unseren Karten und Berufsbeschreibungen findet Ihr sicher Euren Weg durch die wüste Welt und den Job-Dschungel von "Final Fantasy 3". Um die bei den einzelnen Berufen angegebenen Meister-Gegenstände zu erhalten, müsst Ihr zuerst den legendären Schmied herbeirufen. Folgt dazu den Anweisungen im unten links postierten Kasten. Viel Spaß!

## Fliegender Kontinent



## Weltkarte



## Legendärer Schmied

Die Voraussetzung für die Meister-Schmid-Quest ist eine eingerichtete WiFi-Verbindung und die erfolgreich abgeschlossene Erkundung des verbotenen Landes Eureka.

Ihr benötigt zehn Adressen von anderen Spielern, müsst diese Eurer Freundesliste hinzufügen und ihnen Mails schicken. Gleichzeitig fangt Ihr an, Prinzessin Sarah Botschaften zu senden. Nach der vierten Botschaft bittet sie Euch im Schloss Sasune ihre Halskette zu reparieren. Tragt das Schmuckstück zu Takka ins Dorf Kazus und beginnt danach, Botschaften an ihn und Cid zu schicken. Die vierte Antwort von Takka bringt Euch nach Nordwest-Saronia, wo Ihr im Osten des Dorfes zwischen ein paar Bäumen eine weißhaarige Frau entdeckt. Sprecht mit ihr und schickt danach Takka und Cid eine fünfte Mail, um das geforderte Orichalcum zu bekommen. Besucht Cid in Canaan, tötet das Monster unter seinem Haus, nehmt das seltsame Metall und lasst es von Cid identifizieren. Habt Ihr alles erledigt und Euch aus Eureka zurück in die Oberwelt teleportiert, könnt Ihr jetzt neben dem Waffengeschäft von Falbagard den legendären Schmied wiedertreffen. Die weißhaarige Frau übergibt Euch die stärkste Waffe des Spiels und schenkt Euch für jede Berufsklasse, die Ihr auf Level 99 trainiert, einen Meister-Gegenstand. Nach Falbagard könnt Ihr sie an folgenden Orten wiederfinden.

### Reiseroute des legendären Schmids

**Ur:** im Brunnen

**Schloss Sasune:** dritter Stock, Ostturm

**Waldquelle** vor dem Gnomemdorf

**Dorf der Altvorderen:** Gasthaus

**Gyshal:** Chocobo-Farm

**Zwergenhöhle**

**Replito:** Haus ganz im Norden

**Schloss Saronia:** zweites Untergeschoß

**Dogas Dorf**

**Antike Ruinen:** Gasthaus

## Legende: Fliegender Kontinent

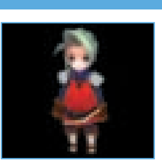
1: Flammenhöhle
2: Schloss Argass
3: Owens Turm
4: Zwergenhöhle
5: Dol-See
6: Lebender Wald
7: Dorf der Alten
8: Schloss Hyne
9: Tokkle
10: Nepto-Schrein
11: Altarhöhle
12: Siegelhöhle
13: Ur
14: Schloss Sasune
15: Kazus
16: Canaan
17: Gisahl
18: Wald der Heilung
19: Wikingerbasis
20: Versteckte Straße
21: Tozas
22: Bahamut-Höhle

## Legende: Weltkarte

1: Fliegender Kontinent
2: Wassertempel
3: Wasserhöhle
4: Amur
5: Goldors Anwesen
6: Leprit
7: Dastar
8: Saronia
9: Dogas Haus
10: Dogas Dorf
11: Tempel der Zeit (Unterwasser)
12: Unterwasserhöhle
13: Saronia-Katakomben (Unterwasser)
14: Unnes Schrein
15: Ruinen der Alten
16: Fargabad
17: Höhle der Dunkelheit
18: Siegel-Statuen
19: Labyrinth der Alten
20: Sylx-Turm, Eureka

## WINDKRISTALL

### Krieger



**Meistergegenstand:** Gigantenaxt
**+ 20 Stärke**
**155 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Djinn, Gutsco, Goldor, Hekatonier, Leviathan, Bahamut, Doga, Unei, Titan, Amon, Kunoichi, General, Beschützer

Der schwergerüstete Waffenexperte ist eine der wenigen Klassen, die bis zum Ende des Spiels interessant bleiben. Als Schwertexperte kann er die Superklinge Excalibur nutzen und deftigen Schaden anrichten, wenn Ihr ihn von Anfang an konsequent trainiert. Per Spezialfähigkeit rückt der Krieger vor und verursacht so noch mehr Schaden. Das Vorrücken verringert allerdings drastisch den Defensiv-Wert des Kriegers. Nutzt die Fähigkeit also in Maßen.

### Mönch

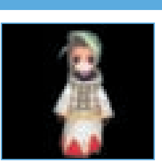


**Meistergegenstand:** Shura-Handschuhe
**+ 20 Stärke**
**+ 45 Abwehr**
**+ 19 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Djinn, Gutsco

Obwohl Mönche mit niedrigem Berufs-Level eher schwach auf der Brust sind, gehören sie mit wachsender Job-Erfahrung zu den gefährlichsten Nahkämpfern von "Final Fantasy 3". Die muskulösen Kampfkunst-Experten verursachen in unbewaffnetem Zustand heftigen Schaden, können aber keine schweren Rüstungen tragen. Standardgegner mit wenig Lebensenergie können von gut trainierten Mönchen oft mit einem einzigen Schlag bedient werden.

### Weißer Magier

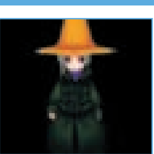


**Meistergegenstand:** Engel-Robe
**+ 28 Animus**
**+ 45 Abwehr**
**+ 48 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Salamander, Kraken

Weiße Magier verfügen über einen großen Vorrat an Sprüchen der ersten Stufe, sind lausige Nahkämpfer und auf hauchdünne Magier-Roben mit grauenvollem Rüstungsschutz angewiesen. Wer sein sauer verdientes Geld nicht ständig in Heil-Items investieren möchte oder einem schwierigen Bosskampf entgegensieht, stellt sich einen weißen Magier in die zweite Kampfreihe. Der Devout löst den weißen Magier nach Erreichen des Erdkristalls ab.

### Schwarzer Magier



**Meistergegenstand:** Lilith-Stab
**+ 20 Intelligenz**
**110 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Riesenratte, Medusa, Salamander, Hein, Kraken

Schwarze Magier sind die Spezialisten für Magie-anfällige Monster und Feinde mit spezifischen, elementaren Schwachstellen. Ein mit Pfeil und Bogen bewährter Schwarzer Magier in der zweiten Kampfreihe kann in den Standardkämpfen am Anfang des Spiels moderaten Schaden anrichten und spart seine arkanen Angriffe für Gegnerrudel und anspruchsvolle Bossduelle. Der Magus löst den schwarzen Magier mit Erreichen des Erdkristalls ab.

### Roter Magier

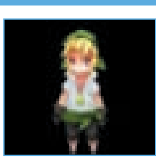


**Meistergegenstand:** Purpur-Weste
**+ 10 auf alle Werte**
**50 Abwehr**
**25 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Riesenratte, Medusa, Salamander, Hein, Kraken

Eure erste Wahl für die Durchquerung von Miniatur-Labyrinthen ist der Alleskönner mit dem roten Federhut. Vier rote Magier in der zweiten Kampfreihe haben eine enorme Feuerkraft und können sich bei Bedarf gegenseitig heilen. Obwohl der rote Magier Schwerter wie Excalibur und Kristallrüstungen nutzen kann, ist er durch seine Beschränkung auf die fünfte Spruchstufe am Ende des Spiels nicht mehr zu gebrauchen.

### Dieb



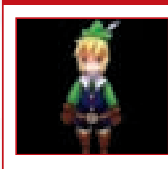
**Meistergegenstand:** Gladius
**+ 20 Wendigkeit**
**130 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Nicht nur in Dungeons mit verschlossenen Türen ist der Dieb-Beruf eine gute Wahl. Wer keine Lust auf weiße Magier hat, aber andererseits sein Geld nicht für Heil-Items verschwenden möchte, klaut sich am besten seinen Vorrat an Heiltränken von den Gegnern zusammen. Mit einem guten Bumerang in der zweiten Reihe ist der Dieb außerdem ein verlässlicher Kamerad bei Standardkämpfen.

## FEUERKRISTALL

### Jäger

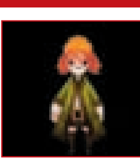


**Meistergegenstand:** Artemis Bogen
**+ 10 Stärke**
**+ 10 Wendigkeit**
**122 Angriff**

**effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Jäger stehen mit Pfeil und Bogen in der zweiten Kampfreihe und spicken ihre Feinde am besten mit vergifteten oder elementarmagisch aufgeladenen Pfeilen. Die Ausrüstung des Waldläufers veraltet allerdings ziemlich schnell und macht ihn daher nur für eine kurze Weile nach seinem ersten Auftritt interessant.

### Scholar

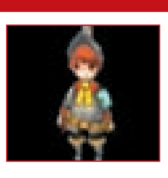


**Meistergegenstand:** Gesamtausgabe
**+ 10 Intelligenz**
**+ 5 Animus**
**130 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Hein, Kraken

Scholare sind dank ihrer Spezialfähigkeit sehr nützlich in Verbindung mit schwarzen oder roten Magiern, weil sie den elementaren Schwachpunkt eines Gegners 'studieren' und deren arkanen Angriffen auf diese Weise Schützenhilfe leisten können. Außerdem sind Scholare die erste Wahl für die Nutzung von Heil- oder Angriffs-Items, da sie am effektivsten mit den Einmal-Gegenständen umgehen können.

### Ritter



**Meistergegenstand:** 'Rettet die Königin'
**+ 10 Vitalität**
**+ 10 Animus**
**140 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Goldor, Hekatonier, Leviathan, Bahamut, Doga, Unei, Titan, Amon, Kunoichi, General, Beschützer

Der defensiv ausgerichtete Ritter kann als Ersatz für den Krieger-Beruf zu Anfang des Spiels angesehen werden, ist allerdings wesentlich langsamer als dieser. Obwohl der Ritter gegen Ende des Spiels gleichzeitig Excalibur und Ragnarok führen kann, ist der dunkle Ritter des Wasserkristalls eine schnellere, wenn auch schwächere Alternative. Letzten Endes eine Glaubensfrage.

### Geomant



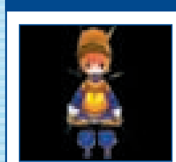
**Meistergegenstand:** Segensglocke
**+ 10 Animus**
**+ 10 Intelligenz**
**+ 10 Wendigkeit**
**130 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Hein, Kraken, Goldor, Odin

Sobald Ihr die ersten Geomanten-Glocken in einem Dungeon findet, solltet Ihr einen dieser erdverbundenen Beschwörer in die vorderste Reihe stellen. Obwohl die Glocken nämlich relativ schnell veralten und es keine Nachfolge-Modelle gibt, sind sie während eines begrenztem Zeitraums die mächtigsten Waffen im Spiel. Als nette Dreingabe befreit der Geomant mit etwas Glück und seiner Spezialfähigkeit den gesamten Bildschirm von Monstern, ohne dafür einen einzigen Magie-Punkt zu verschwenden. Die 'Terrain'-Fähigkeit ist allerdings zufallsbasiert und entsprechend schlecht taktisch einsetzbar.

## WASSERKRISTALL

### Dragoner

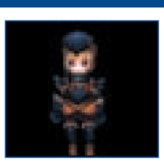


**Meistergegenstand:** magische Lanze
**+ 20 Stärke**
**145 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Guardia, Odin, Bahamut

Die sprunghaften Lanzenkrieger setzen sich per Spezialfähigkeit eine Kampfrunde lang in die Luft ab, um dann gnadenlos auf einen Feind einzudreschen. Die 'Sprung'-Fähigkeit ist allerdings eine zweischneidige Sache: Obwohl Euer Dragoner vor Angriffen geschützt ist, während er in der Luft schwebt, fällt er eine ganze Runde lang im Kampf aus. Meistens verursacht Ihr mehr Schaden, wenn Ihr durchgehend normale Attacken vortragt. Ein Geheimtipp für den Dragoner ist die Blutlanze, die ihn mit jedem Angriff heilt, und der nordische Speer Gungir, den Ihr mit einem Dieb von Odin stehlt.

### Dunkler Ritter



**Meistergegenstand:** Murakumo
**+ 20 Wendigkeit**
**140 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Hekatonier, Leviathan, Bahamut, Doga, Unei, Titan, Amon, Kunoichi, General, Beschützer

Ein dunkler Ritter mit einem Blutschwert ist eine ernste Bedrohung für die meisten Dungeon-Bewohner von „Final Fantasy 3". Pro Schlag bekommt der finstere Nahkämpfer seine Lebensenergie von seinen Opfern zurück. Per 'Seelenfresser'-Spezialattacke kann er diese dann gleich wieder einsetzen, um große Gegnermassen auf einen Schlag zu vernichten. Problematisch ist die Tatsache, das Blutschwerter selten sind und spät im Spiel verfügbar werden. Eine langsamere, aber stärkere Alternative zum dunklen Ritter ist der normale Ritter. Wie gesagt, eine Glaubensfrage.

### Wikinger

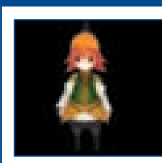


**Meistergegenstand:** mächtiger Hammer
**+ 20 Vitalität**
**145 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Odin

Die kräftigen Wikinger sind, kurz gesagt, einfach zu lahm, um effektiv zu kämpfen. Dadurch kommen sie in Standardkämpfen seltener an die Reihe und entwickeln so ihr Berufslevel wesentlich langsamer als vergleichbare Nahkämpfer. Gerade bei Gegnern, die bei Blitzen schwächeln, kann Euer Wikinger nichtsdestotrotz großen Schaden anrichten.

### Anrufer

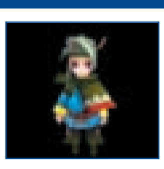


**Meistergegenstand:** königliche Krone
**+ 10 Animus**
**+ 10 Intelligenz**
**33 Abwehr**
**36 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Guardia, Bahamut

Der Anrufer ist eine Vorstufe des Beschwörers und ruft ein unberechenbares Beschwörungs-Monster herbei, das auf Zufalls-Basis entweder offensiv oder defensiv ins Kampfgeschehen eingreift. Besonders der feurige Ifrit sei Euch hiermit besonders ans Herz gelegt, da er entweder Eure Gegner abfackelt oder Eure gesamte Party heilt.

### Barde



**Meistergegenstand:** Balladen-Krone
**+ 10 Vitalität**
**+ 10 Animus**
**35 Abwehr**
**35 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Odin

Die wichtigste Fähigkeit des Barden ist seine musikalische Begabung, mit dem richtigen Instrument entweder 'Hast' oder 'Protes' auf Eure Party zu zaubern und sie somit zu beschleunigen bzw. zu schützen. Sobald Ihr allerdings die magischen Versionen dieser Lieder findet, solltet Ihr den Barden in Rente schicken. Zwar müsst Ihr im Gegensatz zum Lied jeden Recken einzeln verzaubern, dafür erzielt Ihr eine ungleich stärkere Wirkung.

## ERDKRISTALL

### Schwarzgurt

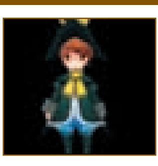


**Meistergegenstand:** Meister Dogi
**+ 10 Wendigkeit**
**+ 10 Animus**
**54 Abwehr**
**23 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Der Schwarzgurt ist eine Art verbesserter Mönch. Genau wie bei diesem errechnet sich die Angriffskraft des Kampfkunst-Experten aus seinem Berufs-Level. Dementsprechend ist ein Mönch, der seit Anfang des Spiels trainiert wird, einem Schwarzgurt, der erst relativ spät verfügbar ist, immer überlegen.

### Magus



**Meistergegenstand:** Millenium-Stab
**+ 10 Intelligenz**
**+ 10 Animus**
**110 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Die schwarze Version des Priesters richtet einfach nicht genug Schaden an. Ein Beschwörer oder ein guter Nahkämpfer sind dem Magus in jedem Fall vorzuziehen.

### Weiser



**Meistergegenstand:** Weisenstab
**Alle Werte +10**
**110 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Obwohl der Weise sämtliche Sprüche der anderen Farbmagier anwenden kann, ist er recht langsam und kommt so mit seinen Heilsprüchen oft fatal zu spät. Dass er nicht auf die Sprüche des Beschwörers, sondern nur auf die herkömmlichen Anrufungen der Beschwörungs-Monster zugreifen kann, disqualifiziert ihn wiederum als effektiven Angriffs-Zauberer. Teilt die Aufgabenbereiche des Weisen besser in Devout und Beschwörer auf.

### Devout

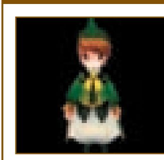


**Meistergegenstand:** heiliger Stab
**+ 20 Animus**
**110 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** keine

Diese Experten der weißen Magie verfügen mit dem Luft-Angriffszauber 'Tornado' und dem Spruch zur Wiederbelebung gefallener Kameraden mit voller Lebensenergie über die mächtigste weiße Magie im Spiel. Auch wenn er diese nur in begrenztem Maße anwenden kann, bleibt er durch seine üppige Ausstattung an geringeren Heilzaubern der ideale magische Medicus Eurer Party. Allerdings treffen auch ihn die bereits vom ordinären weißen Magier bekannten Einschränkungen bezüglich Rüstungsschutz und Angriffskraft.

### Beschwörer

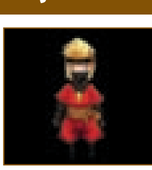


**Meistergegenstand:** Astral-Stulpen
**+ 10 Intelligenz**
**+ 10 Animus**
**47 Abwehr**
**20 Magieabwehr**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Amon, Kunoichi, General, Beschützer

Wenn Ihr auf starke Offensiv-Magie steht, bildet einen Beschwörer aus, besiegt Leviathan, Odin und Bahamut und lasst die Biester auf Eure Kontrahenten los. Odin wartet in den Katakomben unter Saronia auf einen guten Beschwörer, Bahamut in seinem Bau. Vor allem Bahamut beeindruckt mit nicht elementar gebundenem Schaden jenseits der Schmerzgrenze.

### Ninja



**Meistergegenstand:** Muramasa
**Alle Werte +10**
**140 Angriff**

**Effektiv gegen folgende Bosse:** Amon, Kunoichi, General, Beschützer, Xande, Echidna, Ahriman, Zweiköpfiger Drache, Wolke der Dunkelheit

Ninjas sind auf Wurfwaffen spezialisierte Assasinen mit der Lizenz zum Boss-Töten. Während die vermummten Schattenkrieger in Standardkämpfen von Ritterklassen übertroffen werden, sind sie mit einem ausreichend großen Vorrat an Shuriken-Items der Schrecken eines jeden Endbosses. Sammelt möglichst viele Shurikens und spart sie Euch für die ganz schweren Jungs. Die Shuriken könnt Ihr auch im Item-Laden des verbotenen Landes Eureka kaufen, welches Ihr vom Sylx-Turm (Spielende) betretet.

Gute Unterhaltung!

# Extended >>




AB SEITE 96

## ...ZUM SAMMELN: GAME.COM

Touchscreen & Internet – so cool und so neu, oder? Nein! Der US-Anbieter Tiger brachte schon 1997 ein Handheld mit berührungssensitivem Display und Online-Anbindung auf den Markt.

**Wir legen Hand an!**



AB SEITE 84

## ...ZUM PLAUDERN: HANDY

**Mehr Geld zum Zocken:** Die Handy-Tarife werden immer günstiger – da bleiben mehr Moneten für mehr Spielspaß. Welche Games sich lohnen, lest Ihr in unseren Tests.

AB SEITE 90

## ...ZUM SPIELEN: GAME BOY ADVANCE

**Keine Müdigkeit:**
Allen Unkenrufen zum Trotz lebt der GBA – und wird mit neuen Spielen gefüttert. Diesmal freuen sich (mal wieder) Rollenspieler und Kinofans, die Ihre Leinwand-Lieblinge zu Hause ins GBA-Gefecht führen wollen.



AB SEITE 94

## ...ZUR ARBEIT: POCKET-PC

**Es lebe die Lizenz:**
Mit zunehmender Verbreitung des Pocket-PC finden große Spielenamen ihren Weg auf das Arbeitstier. Ob die lizenzierten Spiele wirklich besser als die Exklusiventwicklungen sind? Wir sagen, was Sache ist!



Leseführung >>

## Die ganze Welt des mobilen Entertainments

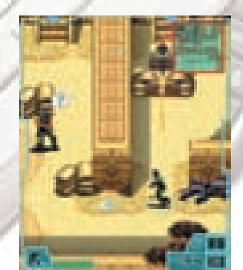
Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem hierzulande unbekannten Game.com-Handheld von US-Hersteller Tiger.

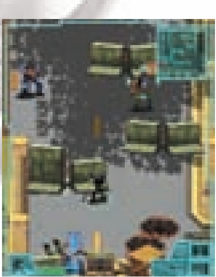
# Handy-Games





Überlegene Feuerkraft: Mit den vielen Geschützen haltet Ihr ganze Platoons und mächtige Obermotze in Schach.





In den verwinkelten Arealen muss Mitchell geschickt Deckung suchen.




Die Elite-Soldaten der Spezialeinheit Ghost bekämpfen Terroristen in naher Zukunft: Im neuen "Ghost Recon" drohen finstere Mächte mit einer Invasion an der mexikanisch-amerikanischen Grenze und wollen Massenvernichtungswaffen einsetzen. In der Handy-Version

## Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

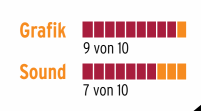
Action >> Taktik-Shooter

### Im Gegensatz zu Handheld-Spielern dürfen Handy-Spione Sams neustes Abenteuer erleben.

geht Captain Mitchell solo ins Gefecht, nutzt aber wie im Konsolen-Einsatz futuristische Ausrüstung: So lässt sich das Schlachtfeld mit Drohnen auskundschaften, auf der eingeblendeten Karte werden Ziele markiert. Außerdem kommen Laserwaffen, Geschütze und der Jeep zum Einsatz. Zwischendrin erwarten Mitchell zahlreiche Feuergefechte, bei denen er eigenständig in Deckung geht. Die cleveren Terroristen verteidigen ihre Stellungen mit Sperrfeuer, Granaten und wuchtigen Panzern, deshalb müsst Ihr sie oftmals austricksen: Durch Schächte und Minenfelder kriecht Ihr hinter ihren Rücken, um sie dann mit einem Hinterhalt zu überraschen. Bildschirmfüllende Obermotze, taktisch einsetzbare Panzerfahrzeuge und gewaltige Explosionen sorgen dabei für eine spektakuläre Präsentation: „Ghost Recon" reizt Euer Handy restlos aus.



| Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Gameloft |
| Anbieter | >> www.gameloft.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |







SPIELSPASS

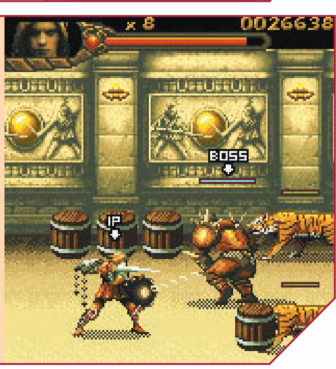
Elitesoldat im Jahr 2014: klasse Kombination aus taktischen Feuergefechten und trickreichem Gimmick-Einsatz.

## Ridge Racer kommt nach Europa



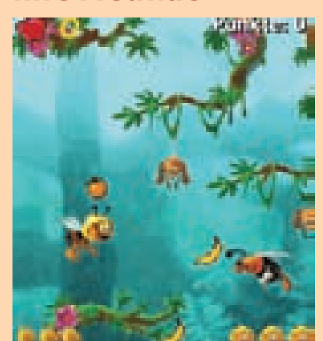

**Das erste „Ridge Racer" (Playstation-Version) dürfen Japaner schon seit mehreren Jahren auf dem Handy zocken, bald kommt die glanzvolle Raserei auch zu uns:** Für die Euro-Fassung wird das Rennspiel mit einem besonderen Feature ausgestattet - das Hochkantbild lässt sich um 90° kippen, so könnt Ihr den vollen Bildschirm nutzen. Wie im Vorbild gibt's eine 3D-Strecke, die im Laufe mehrerer Rennen mit Umleitungen variiert wird.

## Die Schlacht um Rom



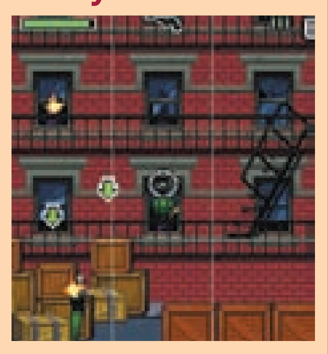

**In „Rome: Throne of Destiny" will Funmobile den Machtkampf um den Kaiserthron erneut entfachen:** Nach dem Ableben von Augustus keilen sich seine Söhne Tiberius und Agrippa um das Erbe. Dazu stürmen sie römische Festungen sowie Tempel und mischen zahllose Wachen auf. Obendrein versprechen gewiefte Obermotze und Raubtiere spielerische Vielfalt. Unterschiedliche Waffen wie der Morgenstern (Bild) erfordern individuelle Angriffsstrategien.

## Biene Maja und ihre Freunde



**Der Entwickler Kiloo macht die Biene Maja mobil:** Diesmal werden ihre Abenteuer aber nicht als Hüpfspiel, sondern als Kunstflugdarbietung umgesetzt. In „Biene Maja und ihre Freunde" sammelt Ihr beim Flug durch den Wald Obst und verteidigt Euch mit Honiggeschossen gegen gefräßige Insekten. Außerdem gilt es Freunde wie Willi zu finden, die sich im Wald versteckt haben.

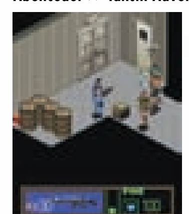
## Alkoholverbot für Handy-Zocker



**Overloaded will auf Eurem Handy die Prohibition durchsetzen:** In „The Untouchables" wird Agent Eliot Ness den Superganoven Al Capone höchstpersönlich zur Strecke bringen. Bei der Ballerei lenkt Ihr das Fadenkreuz mit den Nummerntasten in die neun Abschnitte des Zielgebiets, pixelgenaues Anvisieren wird daher nicht nötig sein. Ob das Sinn macht, erfahrt Ihr im Herbst.

## Resident Evil Confidential Report

Abenteuer >> Taktik-Adventure



Neue Ansichten der Zombie-Jagd: öde Optik aus der Iso-Sicht.

Capcom bringt seine Zombie-Jagd aufs Handy: Cop Tyler und Agentin Naomi erforschen das Labor unter Raccoon City aus isometrischer Perspektive und nehmen die Untoten in Rundenkämpfen aufs Korn. Die taktischen Fights funktionieren über Aktionspunkte und sind aufregend, das restliche Abenteuer kann aber kaum beeindrucken. Kahle Umgebung, winzige Figuren und träge Steuerung bringen die Gruselhandlung unansehnlich aufs LCD.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Capcom |
| Anbieter | >> www.capcom-world.com |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

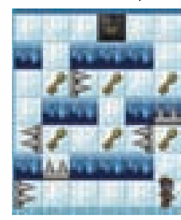
Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

**Für Fans: Taktik-Variante der Zombiekämpfe mit kahler Optik.**

## Onimusha Puzzle Dark Castle

Denken >> Knobelspiel



Routinearbeit: Sammelt die Schlüssel und sprintet zum Ausgang.

In "Onimusha Puzzle" muss sich Samurai Rokurouta durch die zahlreichen Räume der finsteren Burg schleichen und den beweglichen Stachelfallen ausweichen. Das spielt sich ein paar Runden knifflig, wird dann aber schnell zur Routine: Mit nur einem Hindernistyp ist das Spielprinzip nicht gerade abwechslungsreich. Davon können auch die vielen Handlungsszenen nicht ablenken, mit denen Capcom dezent Abenteueratmosphäre verbreitet.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Capcom |
| Anbieter | >> www.capcom-world.com |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Texte |

Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

**Knausriger Knobler: spaßige Labyrinth-Sucherei mit zu wenig Abwechslung.**

## Spectrobes

Denken >> Knobelspiel

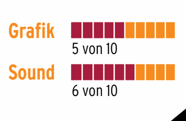
Auch in der Handy-Version von "Spectrobes" (siehe DS-Test Seite 30) gilt es auf allerlei Planeten Mineralien zu finden, um die namesgebenden Monster zu stärken. Allerdings sammelt man sie nicht im Rollenspiel, sondern erpuzzelt sie - ähnlich dem Konkurrenten "Jewel Quest" muss man die Kristalle farblich sortieren, damit sie verschwinden. So verhelft Ihr Eurem Schützling zu mächtigen Attacken, mit denen er seinen Gegner niederstreckt. Neben den Puzzlekämpfen gibt es auch Suchmissionen, in denen Ihr eine bestimmte Anzahl der verschiedenen Kristalle bergen müsst. Mit Specialmoves und verschiedenen Aufgaben bringt "Spectrobes" jede Menge Action ins Grübelgenre, deshalb ist die Umsetzung nicht nur für Fans der Kampfmonster interressant.




Sortiert und sammelt oben Kristalle, um Euer Monster unten zu stärken.



| Spectrobes | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Living Mobile |
| Anbieter | >> www.vodaphone.de |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |



Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

**Putzig: Living Mobile peppt die klassische Kristallsortiererei mit Herausforderungen und Kampftaktik auf.**

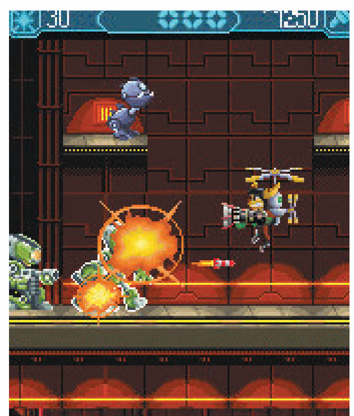
# Ratchet & Clank Going Mobile

Action >> Jump'n'Shoot

Auf der Playstation 2 schlagen "Ratchet & Clank" mit ihren vielen Waffen ganze Roboarmeen in die Flucht, jetzt räumt das schießwütige Heldenduo auch in Eurem Mobiltelefon auf. Helft ihnen, aus Eurem Handy zu entkommen!

Die witzige Handlung unterstreichen "Ratchet & Clank" mit zahlreichen Gags rund um die Handy-Hardware, trotzdem stehen knallharte Ballereien im Mittelpunkt des Abenteuers. Die vielfältige Munition wie Bazooka, Gravitationsbombe und Minirakete müsst Ihr sparen und taktisch einsetzen, denn die Robofeinde klammern sich an Wände und nehmen Euch geschickt ins Kreuzfeuer. Glücklicherweise lassen sich die Waffen im Laufe der über 15 umfangreichen Levels mit Upgrades ausbauen. Das gelingt aber nur, wenn Ihr fleißig Bolts sammelt.

Aber auch Geschick und Timing sind gefragt. Die in alle Richtungen scrollenden Handyschächte besitzen vielerlei Ebenen, die es zu erkraxeln gilt. Akrobatischer Einsatz bringt einige Abwechslung in die Ballereien, denn das Duo kann nicht nur rennen, schwingen, springen und technische Ausrüstung wie den Helikopter-Rucksack benutzen. An bestimmten Stellen ermöglicht die unkomplizierte Steuerung weitere Manöver, wie man sie aus dem Konsolenvorbild kennt. So dürfen "Ratchet & Clank" etwa über Schienen grinden, um weite Abgründe zu überqueren. Dabei bleiben die Gefechte immer übersichtlich und intuitiv steuerbar. Dank massig Taktik kommen sowohl Hüpfspieler als auch Fans von Ballereien an "Ratchet & Clank: Going Mobile" nicht vorbei.



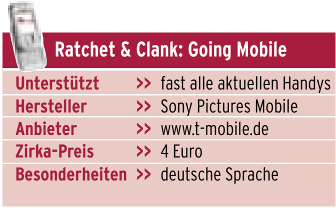




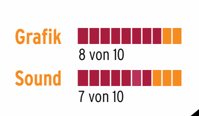
Beobachtet die Robogegner und sucht die Schwachstelle in ihrer Verteidigung. Dann könnt Ihr Deckung suchen und mit den vielen Waffen taktisch zuschlagen.




Trotz Comic-Grafik lassen es „Ratchet & Clank" mächtig krachen.



| Ratchet & Clank: Going Mobile | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Sony Pictures Mobile |
| Anbieter | >> www.t-mobile.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> deutsche Sprache |



Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

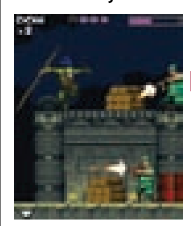


8 von 10 SPIELSPASS

**Das Sony-Duo räumt auf: Intelligente Feuergefechte und massig Akrobatik ergänzen sich optimal.**

## Teenage Mutant Ninja Turtles

Action >> Prügelscroller



Wenn die Turtles überleben wollen, müssen sie geschickt ausweichen.

Die Krötenninjas Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael prügeln sich durch New York und im Regenwald. Trotz zweier Helden zum Wechseln sind die Keilereien nicht allzu komplex, wichtig ist vor allem geschicktes Ausweichen bei Schüssen und Laserfallen – was aufgrund der trägen Steuerung schwer fällt. Zwischendrin flüchtet Ihr aus der Vogelsperspektive mit dem Van vor gewaltigen Mutanten. Nett, aber nicht besonders ausgereift.

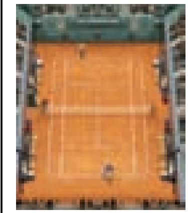
| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Overloaded |
| Anbieter | >> www.overloaded.com |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |

Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Toll animierte Team-Keilerei mit eingestreuten Verfolgungsjagden.

## Rafa Nadal Tennis

Sport >> Tennis



Die Motion-Capture-Animationen sorgen für realistisches Spielerverhalten.

Beim Tennisspiel um Rafa Nadal könnt Ihr den mickrigen Ball leider nur mit viel Konzentration und optimalen Lichtverhältnissen verfolgen, deshalb ist das nötige Schlagtiming umso großzügiger ausgefallen – steuern braucht Ihr Euren Spieler nicht. Daher ist der Tutor fast überflüssig, Ihr beginnt sofort mit Freundschaftsspiel oder Meisterschaft. "Rafa Nadal Tennis" macht in kurzen Pausen immer wieder Laune, bietet für Dauerspieler aber zu wenig Herausforderungen.

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> THQ Wireless |
| Anbieter | >> www.jamba.de |
| Zirka-Preis | >> 3 Euro |
| Besonderheiten | >> Bluetooth-Link |

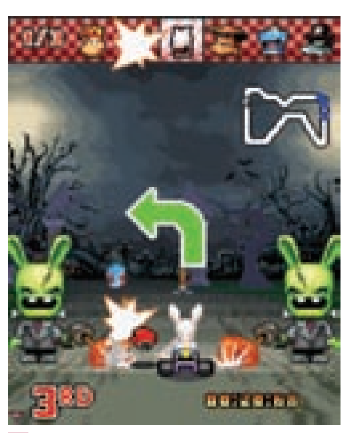
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Schwungvolles Tennis, bei dem der Ball etwas zu klein geraten ist.

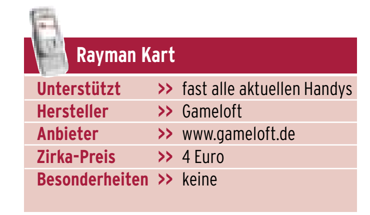
# Rayman Kart

## Rennspiel >> Fun-Racer

Rayman nimmt auf 16 Strecken Globox und böse Kaninchen aufs Korn. Das Kartrennen zur berühmten Jump'n'Run-Serie gefällt mit fordernden Gegnern, die verbissen um die Platzierung kämpfen. Außerdem müsst Ihr dank der vielen Streckendetails Hindernissen wie Schneebällen ausweichen oder Schanzen überspringen. Dabei sammelt Ihr Extras, mit denen man etwa die Gegner aus der Bahn ballert oder das eigene Kart für wenige Augenblicke auf Topspeed katapultiert. Trotzdem seht Ihr jede Kurve kommen, denn der eingebaute Radar verschafft Euch Überblick. In den fünf Spielmodi lassen sich einige Geheimnisse wie zusätzliche Fahrer und Pisten freischalten. Ein Mehrspieler-Modus wurde dummerweise nicht eingebaut.

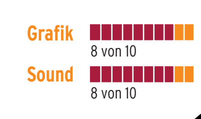


Leichte Orientierung: Kurven werden durch Pfeile und die Karte angekündigt.



**Rayman Kart**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Gameloft |
| Anbieter | >> www.gameloft.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |



Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10



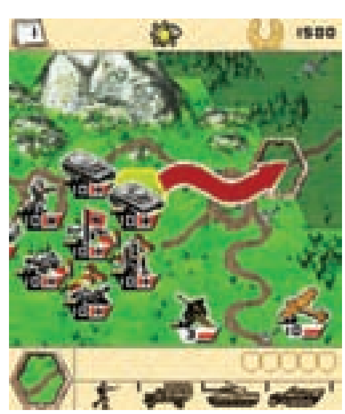
7 von 10 SPIELSPASS

Rayman gibt Vollgas: rasantes Fun-Rennen mit viel Drumherum, dem es nur am Mehrspieler-Modus mangelt.

# Panzer Tactics

## Denken >> Runden-Strategie

Die DS-Version soll im Herbst erscheinen, aber Handy-Generäle dürfen schon jetzt in den Kampf ziehen. In den 30 Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs steuert man wahlweise westalliierte Truppen, Sowjetarmee oder die deutsche Wehrmacht. Komplex werden die Kämpfe durch über 140 authentische Einheiten aus den Jahren 1939 bis 1945, die zu Land, zu Wasser und in der Luft vorrücken. Die Landschaftskarten sind in Hexfelder unterteilt und ermöglichen mit Bergen, Wäldern und eroberbaren Ortschaften vielerlei taktische Kniffe. Wie in vergleichbaren Strategiespielen für Handhelds erwarten Euch wechselnde Wetterverhältnisse und Straßen, auf denen die Truppen besonders flott vorrücken. Ebenfalls eingebaut ist der 'Fog of War', der Euch feindliche Truppen erst bei Annäherung erspähen lässt.



Der Feind könnte vor der Tür stehen: 'Fog of War' begrenzt die Sichtweite.

Beim Nintendo-Hit "Advance Wars" haben sich die Macher zudem die Offiziere abgeguckt. Diese Führungspersönlichkeiten beherrschen Spezialkräfte, die im korrekten Augenblick die Schlacht entscheiden können – z.B. verbessern sie für eine Runde Angriffsstärke oder Reichweite Eurer Truppen. Trotzdem existieren spielerische Unterschiede: Während DS-Strategen mächtige Materialschlachten schlagen, versuchen "Panzer Tactics"-Kommandeure möglichst wenig Truppen zu opfern. Eure Einheiten sammeln mit jeder Aktion Erfahrung und können so über mehrere Schlachten zu Elitetruppen trainiert werden. So könnt Ihr den cleveren Computer einerseits überlisten, andererseits durch überlegene Truppen schlagen – der kluge General baut vor. Im Mehrspieler-Modus dürft Ihr Euch auch mit Freunden bekriegen; dabei wird das Handy nach jeder Runde weitergereicht.



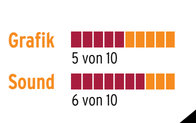


Beim Vormarsch ist die korrekte Formation wichtig, denn die vielen Einheiten kontern sich gegenseitig aus: Schützt Eure Truppen etwa mit Artillerie und Luftabwehr!



**Panzer Tactics**

| | |
|---|---|
| Unterstützt | >> fast alle aktuellen Handys |
| Hersteller | >> Living Mobile |
| Anbieter | >> www.areamobile.de |
| Zirka-Preis | >> 4 Euro |
| Besonderheiten | >> keine |



Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10



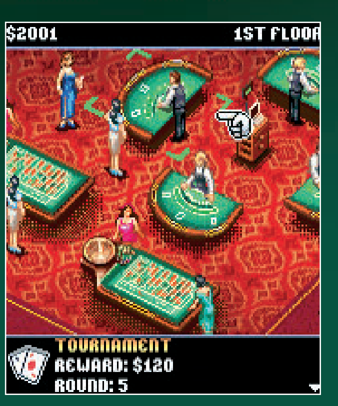
8 von 10 SPIELSPASS

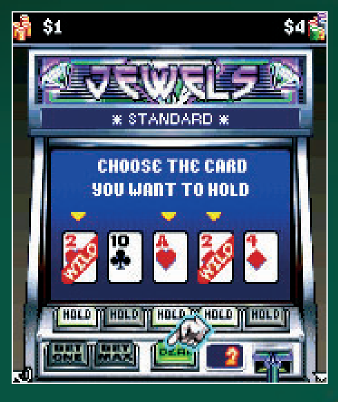
Da raucht der Kopf: trickreiche Feldzüge mit vielen taktischen Einheiten, die sich trainieren lassen.


WORMS '07
SENDE EINE SMS MIT DEM KENNWORT
WORM AN DIE 82000* UND HOLE DIR DAS HANDYSPIEL!
EIN COOLES WORMS VIDEO GIBT'S KOSTENLOS DAZU!
(FÜR VIELE ENDGERÄTE, DIE DAS ABSPIELEN VON DOWNLOAD-VIDEOS UNTERSTÜTZEN.)
Sony Ericsson
Cyber-shot
FÜR WITZIGE WORMS WALLPAPER SENDE
EINE SMS MIT DEM KENNWORT WORM1 AN DIE 82000*
WORMS
WORMS
T · · Mobile · · ·
TEAM17
THQ WIRELESS
Worms © 2007 Team17 Software. Team17 Software and Worms are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Exclusively licensed and published by THQ Wireless. THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
*[Es fallen die üblichen SMS Kosten des jeweiligen Netzbetreibers an. Das Spiel bzw. das Wallpaper wird erst nach dem Herunterladen abgerechnet. Weitere Preisinfos auf den jeweiligen Netzbetreiber Portalen oder vor dem Download. Bei Benutzung der Portale können weitere WAP/GPRS- Verbindungskosten anfallen.]

# VIVA LAS VEGAS




Hier wird auf mehreren Etagen und mit verschiedenen Glücksspielen gezockt: Das "Midnight Casino" veranstaltet mit Blackjack, Roulette und Poker-Automaten Turniere.

**Mit Croupiers, Moneten und Betrügern: Beim Glücksspiel setzen Handy-Zocker alles auf eine Karte.**

Im Vergleich zu üblichen Videospielen sind Glücksspiele recht einfach aufgebaut; so wird beim Roulette nur gesetzt und gekugelt – schon ist eine Spielrunde vorbei. Um so wichtiger ist die Atmosphäre: Weil virtuelle Mitspieler für weniger Stimmung sorgen als reale Zocker, brauchen Glücksspielumsetzungen mehr als einen Tisch. Eine richtige Spielerkarriere lässt sich etwa im erstklassigen "Midnight Casino" starten. Hier wettet man auf mehreren Etagen bei Roulette, Blackjack und Poker-Automaten. Neben dem Spiel um virtuelle Dollar sorgen Turniere für Abwechslung, denn nur wer die Profis der aktuellen Etage besiegt, erhält Zugang zum nächsten Stockwerk. Die Karriere ist spannend, aber die einzelnen Spiele weniger komplex als bei der spezialisierten Konkurrenz. Blackjack-Fans besorgen sich deshalb lieber "Blackjack Hustler", bei dem man gleiche vier Casinos besucht. Außerdem bringen Sachpreise, virtuelle Mails und Kreditanstalten Schwung in die Karriere. Eine originelle Alternative ist "Badaz Blackjack", bei dem man auch schummeln darf: Ohne Karriere-Modus bleibt hier die Langzeitmotivation aber auf der Strecke.

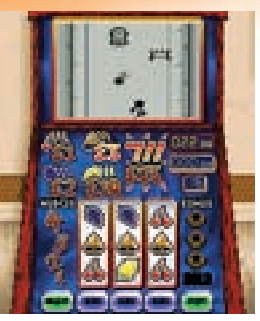
Ebenfalls ein Casino-Klassiker ist der Einarmige Bandit, den lomo in der Kneipe aufstellt. Hold-Funktion und Bonuskombinationen sind bei "Pub Fruity" und "Pub Slots" bei weitem nicht die einzigen Kniffe, mit denen man seine Gewinne maximiert – im Display über den drei Walzen lassen sich jede Menge Minispiele zocken. Euer Geschick wird bei Wettlauf, Ausweichrennen und allerlei anderen Reaktionstests geprüft: Setzt Eure Gewinne, um sie zu vervielfachen.

## Poker-Runden

Eine wahre Renaissance erlebte in den letzten Monaten der Karten-


Im Karrieremodus von "Blackjack Hustler" besucht Ihr u.a. vier Casinos und die Bank.


Hier darf gemogelt werden: Bei "Badaz Blackjack" gibt's eine Cheat-Option.


In die Einarmigen Banditen von Iomo (hier "Pub Slots") sind allerlei Minispiele eingebaut.

## Glücksspiele

| Name | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| 5-Card Draw Poker | Glu Mobile | 7 von 10 |
| 6-Shooter Showdown Poker | Spider Monk | 7 von 10 |
| Badaz Blackjack | WatAgame | 6 von 10 |
| Blackjack Hustler | Macrospace | 8 von 10 |
| Elkware's Solitaire | Elkware | 7 von 10 |
| Fruit Machine | Overloaded | 5 von 10 |
| Handy-Skat | Arvato | 7 von 10 |
| Hoyle 6-in-1 Solitaire Pro | Glu Mobile | 6 von 10 |
| Jewel Quest Solitaire | I-Play | 7 von 10 |
| Midnight Casino | Gameloft | 8 von 10 |
| Midnight Hold'em Poker | Gameloft | 8 von 10 |
| Platinum Solitaire | Gameloft | 7 von 10 |
| Pub Fruity | Iomo | 8 von 10 |
| Pub Slots | Iomo | 8 von 10 |
| Solitaire For Prizes | Atlas | 6 von 10 |
| Sopranos Poker | THQ Wireless | 7 von 10 |
| Word King Poker | Digital Chocolate | 4 von 10 |
| World Poker Tour: Texas Hold'Em | Hands-On | 5 von 10 |
| World Series of Poker: Texas Hold'em | Glu Mobile | 7 von 10 |

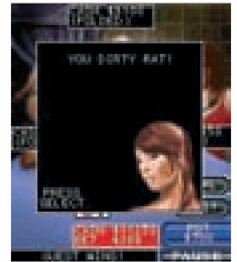
spielklassiker Poker, der nicht zuletzt durch Western und Gangster-Filme seine Berühmtheit erlangte. Neben den üblichen Spielbank-adaptionen gibt's deshalb auch verrauchte Straßenumsetzungen. So zockt Ihr beim "6-Shooter Showdown Poker" die Varianten Texas Hold'em und Five-Card-Draw im Saloon. Dabei nutzt Ihr im Notfall gezinkte Karten und zieht die Waffe, wenn Euch einer der Gegner übers Ohr hauen will. Die sechs spielbaren Cowboys treten auch zu Bluetooth-Runden an und unterscheiden sich durch die Talente Treffsicherheit, Bluff und Betrug.

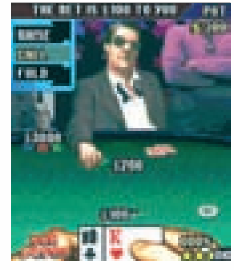
Auch am Tisch zur TV-Serie ("Sopranos Poker") geht's nicht immer mit rechten Dingen zu, denn die Mafiosi können sich gegenseitig in die Karten blicken. Wenn Ihr Euch dabei erwischen lasst, werden die Mitspieler ungemütlich – anhand der Sprechblasen lässt sich ihre Stimmung ablesen. Fans seriöser Pokerrunden kommen dagegen an Gamelofts "Midnight Hold'em Poker" nicht vorbei, das wie "Midnight Casino" eine umfangreiche Zockerkarriere ermöglicht und Euch clevere Gegenspieler vorsetzt.

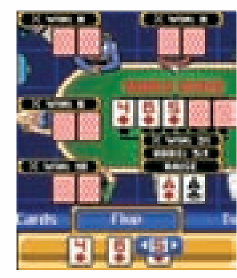
### Karten-Konkurrenz

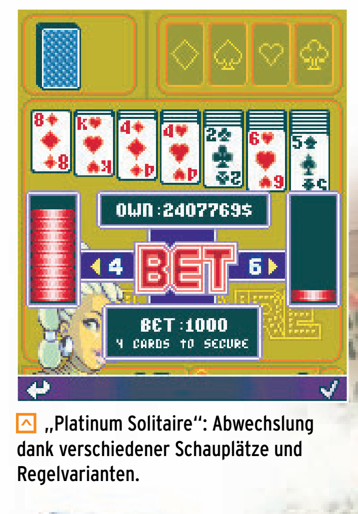
Natürlich gibt's neben Poker weitere Kartenspielumsetzungen, in denen Ihr Euer Glück versuchen könnt. Interessant ist etwa I-Plays "Jewel Quest Solitaire", bei dem Ihr durch geschicktes Kartenlegen Edelsteine sammelt. Im folgenden "Jewel Quest"-Minispiel lassen sich diese in Bonuspunkte wandeln. Wer dagegen eine traditionelle Casino-Atmosphäre und allerlei Spielvariationen bevorzugt, greift zu "Elkware's Solitaire" oder "Platinum Solitaire". Glu Mobiles "Hoyle 6-in-1 Solitaire Pro" bietet zwar die meisten Regelvarianten, präsentiert sich aber ansonsten recht trocken.

Vor allem im nördlichen Deutschland recht beliebt ist Skat, das Arvato aufs Display bringt. "Handy-Skat" eignet sich aber nur für Profis: Die Regeln werden nicht erklärt und die Computergegner sind exzellente Spieler, die nur selten ein Risiko wagen – da fühlen sich Einsteiger wie Kanonenfutter. Lediglich Fans des bayrischen Schafkopfs müssen weiterhin zu realen Karten greifen, denn an diesen Kultklassiker hat sich noch kein Entwickler gewagt. Warum eigentlich – auf geht's, pack ma's! *oe*


Beleidigungen inklusive: Betrüger werden beim "Sopranos Poker" übel beschimpft.

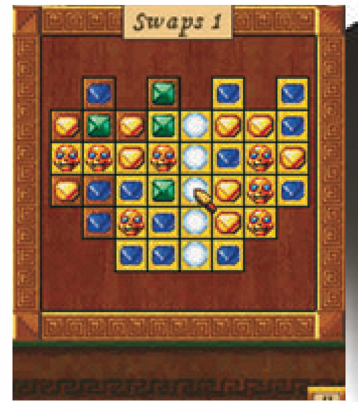

Es locken Duelle und größere Pokerrunden: Gamelofts "Midnight Poker" bietet viel Abwechslung.


Es gibt auch digitale Poker-Assistenten: Glu Mobiles "Player Advisor" ermittelt Eure Gewinnchancen.



„Platinum Solitaire": Abwechslung dank verschiedener Schauplätze und Regelvarianten.



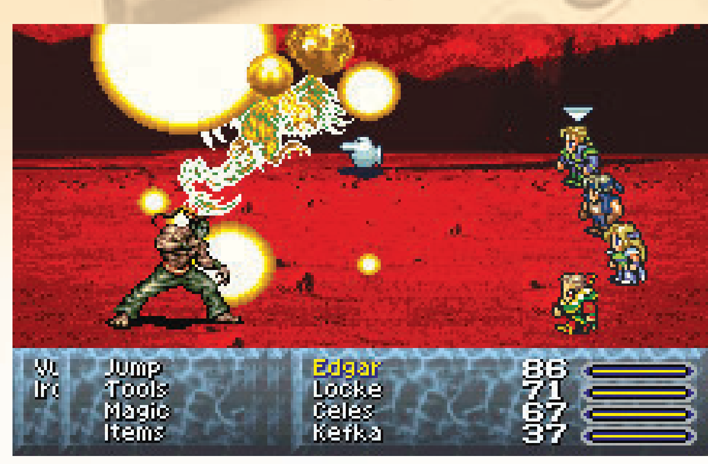


Das bekannte Kartenspiel auf dem Handy: Bei "Jewel Quest Solitaire" sammelt man Edelsteine (links), die man im anschließenden Minispiel sortiert (rechts).





# Game-Boy-Galaxie >>






Bei den Kämpfen wird nicht nur gezaubert und gebolzt – die Helden können auch in das sichere Abseits springen, Mechs besteigen und allerlei Werkzeuge nutzen.





GBA Futuristisch: Magitek ermöglicht dem Imperium fortschrittliche Apparate wie Flugschiffe, Kampfroboter und Laserkanonen.




# Final Fantasy 6 Advance

Abenteuer >> Rollenspiel

## Alle Oldies sind schon da: Square-Enix macht seine „Final Fantasy"-Updates komplett.

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Bis Mitte der 90er mussten deutsche Spieler auf "Final Fantasy" verzichten. Nun holt Nintendo das Versäumnis mit den Neuauflagen für GBA nach. Mit diesem Teil 6 gibt's endlich alle 8- und 16-Bit-Episoden der berühmten Rollenspielserie in deutscher Sprache!

Natürlich streiten sich die Fans, welche Episode die Beste ist. Mit seinen zahlreichen Sidequests, dem komplexen Kampfsystem und den vielen Helden gehört "Final Fantasy 6" auf jeden Fall zu den Top-Favoriten. Die mit tragischen Wendungen überraschende Geschichte dreht sich um das finstere Imperium und seinen Führer Gestahl, der die gesamte Welt unterjochen will – ein melancholisches Drama, wie es andere Episoden der Serie nicht zu präsentieren wagen. Die Eroberung soll mit Hilfe von Magitek-Maschinen gelingen, einer mit Magie betriebenen Technik. Zum Glück stellen sich Untergrundkämpfer den imperialen Truppen in den Weg.

Für die Neuauflage wurden die Dialoge nicht nur übersetzt, sondern überarbeitet. So verleiht Square-Enix seinen Protagonisten mehr Persönlichkeit, denn die Animationen sind trotz grafischer Aufhübschung nach wie vor etwas detailarm. Zudem wurde das Abenteuer um zahlreiche Elemente erweitert: Neue Zaubersprüche und Ausrüstung machen die Kämpfe taktischer, außerdem können die Helden berühmte Guardians späterer Episoden beschwören – z.B. Leviathan, Diabolos und Gilgamesh. Mit Drachenhöhle und Seelenschrein warten sogar zwei neue Abschnitte. Die vielen Verbesserungen bringen den Game Boy an seine Grenzen; bei spektakulärer XXL-Magie ruckelt's gar.

Unser Test basiert auf der US-Version. Die übersetzte deutsche Fassung erscheint im Herbst.



**Final Fantasy 6 Advance**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Square-Enix, Japan |
| Hersteller | >> Square-Enix/Nintendo |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> erscheint 3. Quartal |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10




SPIELSPASS

Besser geht's kaum: überarbeitetes Rollenspiel-Drama, das die Game-Boy-Hardware fast überfordert.

## Top 20: Game Boy Advance

**Die besten 20 Spiele der letzten zwei Jahre.** Auch die Tests dieser Ausgabe sind bereits in die Tabelle eingearbeitet.

| Spiel | Hersteller | Genre | Spielspaß | Test in |
|---|---|---|---|---|
| Fire Emblem: Sacred Stones | Nintendo | Denken | 9 | MG 1 |
| Gunstar Future Heroes | THQ | Action | 9 | MG 2 |
| Mario Power Tennis | Nintendo | Sport | 9 | MG 2 |
| Donkey Kong Country 3 | Nintendo | Reaktion | 9 | MG 2 |
| Pokémon Smaragd | Nintendo | Abenteuer | 9 | MG 1 |
| Final Fantasy 5 Advance | Square-Enix | Abenteuer | 9 | MG 7 |
| Final Fantasy 6 Advance | Square-Enix | Abenteuer | 9 | neu |
| Mega Man Zero 4 | Capcom | Reaktion | 8 | MG 1 |
| Rebelstar: Tactical Command | Namco/Atari | Denken | 8 | MG 6 |
| Polarium Advance | Nintendo | Denken | 8 | MG 4 |
| FIFA 07 | Electronic Arts | Sport | 8 | MG 6 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Ubisoft | Action | 8 | neu |
| Pokémon Mystery Dungeon | Nintendo | Abenteuer | 7 | MG 6 |
| Sigma Star Saga | Namco/Atari | Abenteuer | 7 | MG 5 |
| Yu-Gi-Oh! Duel Academy | Konami | Denken | 7 | MG 5 |
| Drill Dozer | Nintendo | Reaktion | 7 | MG 4 |
| Zooo | Ignition | Denken | 7 | MG 1 |
| Final Fantasy 4 Advance | Square-Enix | Abenteuer | 7 | MG 4 |
| Dr. Mario & Puzzle League | Nintendo | Denken | 7 | MG 2 |
| Tales of Phantasia | Namco | Abenteuer | 7 | MG 4 |

## Orden für Harry Potter

**Mitte Juli kehrt Rowlings Zauberlehrling auf Leinwand und Handheld zurück:** „Harry Potter und der Orden des Phönix" wird als Action-Adventure für den Game Boy umgesetzt, das die Handlung der Zelluloid-Vorlage nachstellt. Dabei werden Harry und seine Freunde erstmals eine Party bilden und ihre Gegner in taktischen Zaubergefechten aus den Weg räumen (Bild unten). Außerdem wird es einige Minispiele geben, in denen man Zaubertränke braut, magische Pflanzen wachsen lässt und auf dem Besen reitet – Fans dürfen gespannt sein.



## GBA lernt fliegen

**Majescos „F24 Stealth Fighter" lässt den Game Boy abheben:** Der Flugsimulator ermöglicht sowohl Luftkämpfe als auch Angriffe auf Bodenziele; ein Zweispieler-Modus ist ebenfalls eingebaut. Die 3D-Action soll im ersten Halbjahr in Europa erscheinen.



# Die wilden Fußball Kerle

**Reaktion >> Jump'n'Run**

„Gefahr im Wilde Kerle Land": Der dicke Michi und seine schwer bewaffnete Bande haben den Teufelskopf umstellt. Da hilft nur Hightech-Ausrüstung wie Superhandschuh, Spezialbuxe und Todestreter, die Leon in Hadschis Läden kaufen kann. Diesen muss er aber erstmal erreichen: Zu Fuß und mit dem Fahrrad macht er sich auf, Graffitiburgen, Flugzeughangar, Schlotterknochengeisterfriedhof und die verbotene Zone zu durchqueren. Unterwegs gilt es allerlei Plattformen zu erklettern, Michis Schergen zu bekämpfen und einige Schalterrätsel zu lösen. Trotz rund einem Dutzend Talenten spielt sich der Mix aus Hüpfspiel und Offroad-Radelei etwas holprig: Die mickrigen Figuren tragen zur Hektik in den Kämpfen bei und beim Radeln wirft Euch die gewöhnungsbedürftige Physik immer wieder überraschend aus dem Sattel. Fans der Kino-Vorlage besorgen sich besser ein anständiges Fußballspiel.



GBA Auf dem Weg zu Hadschi treten die wilden Kerle auch in die Pedale.



**Die wilden Fußball Kerle**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Morgen Studios, D |
| Hersteller | >> Kiddinx |
| Zirka-Preis | >> 40 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |
| SPIELSPASS | 5 von 10 |

**Hier wird gehüpft statt gebolzt: unspektakuläre Kraxelei zur Kinoserie mit spielerischen Schwächen.**

## Shrek Smash'n'Crash Racing

**Rennspiel >> Fun-Racer**



Beim Reitrennen steuert Ihr zwölf Figuren der Kinovorlage aus isometrischer Perspektive über ein Dutzend Strecken. Parallelpfade, einige Extras und Fallen sorgen für Abwechslung, zudem tummeln sich Geister und Ritter auf der Piste – mangels Weitsicht muss man die Hindernisse und Abkürzungen stupide auswendig lernen. Der flotte Galopp geht locker von der Hand, kann aber nur für kurze Zeit unterhalten; ohne menschliche Kontrahenten fehlt es dem Fun-Rennen an Spannung, denn einen Mehrspieler-Modus gibt's leider nicht.

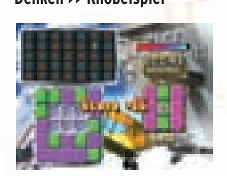
| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Torus, Australien |
| Hersteller | >> Activision |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 5 von 10 |
| Sound | 4 von 10 |
| SPIELSPASS | 4 von 10 |

**Simpler Fun-Racer ohne besondere Merkmale; nur für einen Spieler.**

## Tringo

**Denken >> Knobelspiel**



Bei "Tringo" platziert man unter Zeitdruck Steinkombinationen in einem Areal von fünf mal fünf Feldern; Quadrate und Rechtecke verschwinden. Leider lassen sich die Steine lediglich setzen und skippen, Rotation ist nicht möglich. Deshalb wird's schon nach wenigen Minuten öde, zumal sich die Modi Standard, Zeit und Endlos spielerisch kaum unterscheiden. Immerhin könnt Ihr per Linkkabel Duelle veranstalten, für die man nur ein Modul benötigt. Dank erstklassiger Alternativen können GBA-Grübler auf "Tringo" aber gut verzichten.

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Donnerwood, USA |
| Hersteller | >> Liquid |
| Zirka-Preis | >> 20 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> Multiboot |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 5 von 10 |
| Grafik | 2 von 10 |
| Sound | 4 von 10 |
| SPIELSPASS | 3 von 10 |

**Fades Steinchen-Sortieren, das Euch kaum spielerischen Freiraum lässt.**

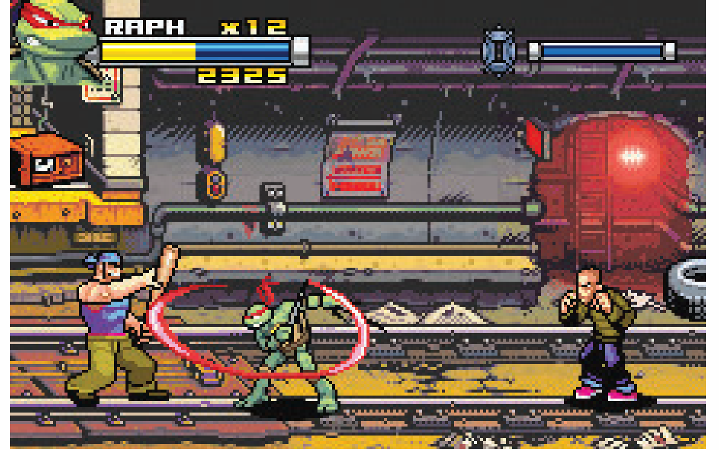
# Teenage Mutant Ninja Turtles

**Action >> Prügelscroller**

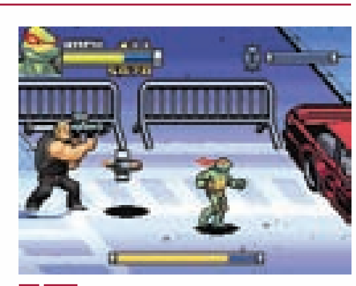
Erneut vertreiben die Ninja-Schildkröten eine Gangsterbande aus New York. Im Gegensatz zu früheren Abenteuern darf man nicht zwischen den vier Helden wählen, die Handlung bringt sie der Reihe nach ins Spiel. Raphael, Donatello, Leonardo und Michelangelo prügeln sich durch in alle Richtungen scrollende Hinterhöfe, Einkaufsstraßen und U-Bahn-Schächte.

Mit zahlreichen Manövern wie Waffenkombo, Uppercut und Sprungkick lassen sich die vielen Raufbolde taktisch bekämpfen. Ihr könnt die Feinde auch aufeinander schleudern, Euch mit dem Backkick den Rücken frei halten und nachsetzen, während der Gegner durch die Luft purzelt. Außerdem schnappen sich die Kröten die Waffen ihrer Kontrahenten; Steine und Baseballschläger etwa ermöglichen neue Knockout-Techniken.

Für Niederschläge und Randale in der zerstörbaren Umgebung kassiert Ihr Goldstücke, die Ihr in Ausrüstung und neue Manöver investiert. So lernt das Trio den Walljump und steckt sich heilsame Kräuter in die Tasche. Obendrein gibt's nach jedem Level Erfahrungspunkte, die Eure Helden Rollenspiel-typisch in höhere Levels aufsteigen lassen. Neben der Kampfsport-Action bergen die verzweigten Leveipfade noch ganz andere Gefahren, die Überblick und Geschick verlangen. So müsst Ihr Motorradrockern und Bildschirm-füllenden Waggons ausweichen, die in regelmäßigen Abständen durch die U-Bahn-Schächte donnern. Nur den beliebten Koop-Modus früherer Umsetzungen hat Ubisoft nicht eingebaut.




GBA Kämpft mit Taktik: Die cleveren Gegner können Eure Hiebe blocken.



GBA Den Angriffen der Endgegner müsst Ihr geschickt ausweichen.

**Teenage Mutant Ninja Turtles**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Ubisoft Montreal, Kanada |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

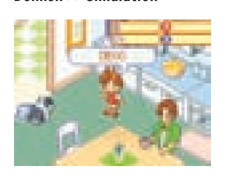
| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| SPIELSPASS | 8 von 10 |

**Cowabunga: Turbulente Keilerei mit wechselnden Waffen, lernfähigen Kröten und zerstörbarer Umgebung.**

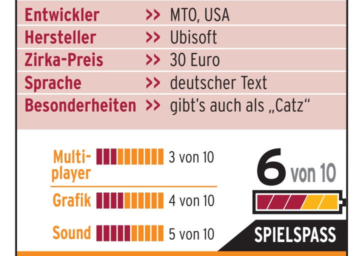


## Dogz 2

Denken >> Simulation



Im zweiten Teil der originellen Haustiersimulation entscheidet Ihr Euch zwischen 24 statt nur 18 Hunderassen. Wie im Vorgänger steuert Ihr einen Drittklässler, der das Hündchen Tag für Tag trainiert, pflegt und mit ihm Gassi geht. Außerdem wurde das Abenteuer um drei neue Minispiele wie Hunderennen und Herumtollen mit dem Ball bereichert. "Dogz 2" beschäftigt sich mehr mit den Pflichten eines Hundebesitzers, denn so putzige Spiele wie in "Nintendogs" wollen ohne Touchscreen und Mikro nicht gelingen.



| | |
|---|---|
| Entwickler | >> MTO, USA |
| Hersteller | >> Ubisoft |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> gibt's auch als „Catz" |

| | |
|---|---|
| Multiplayer | 3 von 10 |
| Grafik | 4 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |
| SPIELSPASS | 6 von 10 |

Dezent überarbeitete Hundezucht mit neuen Rassen und Minispielen.

## Danny Phantom Dschungelstadt

Action >> Shoot'em-Up



Gespenst Clockwork will die Zeit kontrollieren und Nickelodeon-Held Danny in das böse Dan-Phantom verwandeln. Mit Geisterstrahl und allerlei anderen Superkräften rückt Ihr dem Monster auf den Leib. Dabei ballert man abwechselnd im Flug und mit festem Boden unter den Füßen: Das aufrüstbare Waffenarsenal lässt kaum Wünsche offen, aber die Gegner hüpfen und flattern recht einfallslos durch die Levels - schade drum.

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Altron, USA |
| Hersteller | >> THQ |
| Zirka-Preis | >> 20 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

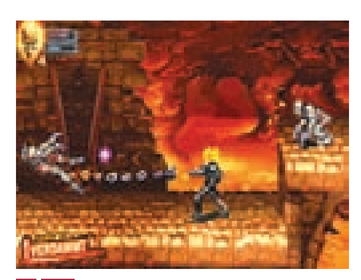
| | |
|---|---|
| Multiplayer | 5 von 10 |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |
| SPIELSPASS | 5 von 10 |

Cartoon-Ballerei mit wuchtigen Waffen, aber unspektakulären Gegnern.

## Ghost Rider

Reaktion >> Jump'n'Run

Vom Marvel-Comic ins Kino und jetzt auf den Game Boy Advance: Biker Johnny Blaze verkauft seine Seele dem Teufel und sucht fortan Amerikas Highways heim, um die Seelen der Bösen und Verdammten zu richten. Das spielt man abwechselnd in Hüpf- und Renn-Levels, in denen der Nahkampf im Mittelpunkt steht. Mit Faustcombos, Kettenpeitsche und Schrotflinte schickt Ihr die dämonischen Gestalten in die Hölle. Zu Fuß ist das etwas eintönig, weil die Hüpfpassagen simpel sind und das Kampfsystem lediglich zwischen Nah- und Fernattacken unterscheidet. Im Sattel sind die Kämpfe aufregender, weil mehr Timing nötig ist und zwischendrin der Einsatz allerlei Spezialmanöver gefragt ist - man kann nicht nur über Schanzen springen, sondern auch unter Hindernissen durchrutschen und übers Wasser fahren. Eindruck machen nur die höllischen Hintergründe, denn Blaze & Co. sind mickrig animiert.

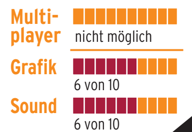


GBA Mit der Peitsche trifft „Ghost Rider" auch Feinde hinter seinem Rücken.



**Ghost Rider**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Climax Studios, USA |
| Hersteller | >> 2K Games |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |




| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 6 von 10 |
| SPIELSPASS | 6 von 10 |

Kino-Knaller als Mix aus Rennspiel und Jump'n'Run: „Ghost Rider" schlägt sich wacker, aber unspektakulär.

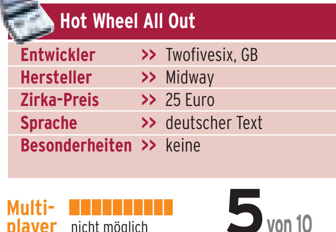
## Hot Wheels All Out

Rennspiel >> Arcade

Schnappt Euch einen von 17 Spielzeugflitzern von Mattel und brettert auf isometrischen Pisten um die Wette. Mit sieben Spielmodi bietet "Hot Wheels All Out" mehr Abwechslung als die meisten Konkurrenten, denn hier darf man auch zur Verfolgungsjagd antreten und im Sammler-Modus Extras abstauben. Dabei verhelfen Euch Nitros und Zeitbremse zu gekonnten Überholmanövern. Im Vergleich zum spielerisch verwandten "Shrek Smash 'n'Crash Racing" lässt sich wegen der weiter entfernten Kamera die Strecke besser vorhersehen, außerdem bringen mächtige Schanzen und bewegliche, aber berechenbare Hindernisse mehr Action in die Raserei. Die Grafik ist etwas plump, dafür entschädigen digitale Gitarrenriffs und jubelndes Publikum. Mit 3D-Rasereien wie "F-Zero" kann das Mattel-Rennen natürlich nicht konkurrieren, zumal das Modul keine Link-Rennen unterstützt.



GBA Für die mächtigen Sprünge braucht Ihr ordentlich Schwung.



**Hot Wheel All Out**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Twofivesix, GB |
| Hersteller | >> Midway |
| Zirka-Preis | >> 25 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |

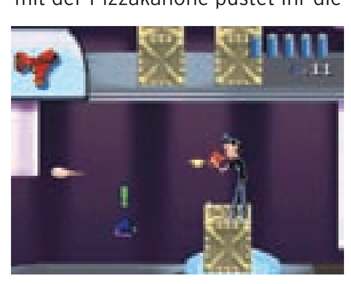
| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 5 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| SPIELSPASS | 5 von 10 |

Speichert keine Bestzeiten: isometrisches Vollgasrennen mit protzigen Sprüngen und Zeitlupen-Extra.

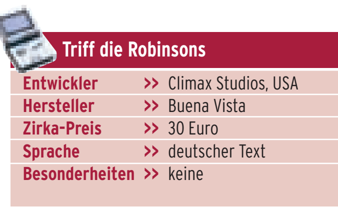
## Triff die Robinsons

Reaktion >> Jump'n'Run

Die Climax Studios produzieren Filmumsetzungen am Fließband - und genau so spielen sich diese Machwerke auch. "Triff die Robinsons" bringt den gleichnamigen Animationsstreifen von Disney aufs Handheld, Wilbur Robinson verfolgt den Melonenmann und seinen Bowler-Hut Doris durch diverse Zeitepochen. Dabei langweilt Euch das Abenteuer mit Aufgaben, die keine Herausforderungen darstellen. Bei Suchmissionen liegen die Objekte der Begierde direkt auf dem Hüpfpfad und mit der Pizzakanone pustet Ihr die lahmen Monster problemlos vom Bildschirm - Kampftaktik oder Schleicheinsatz sucht man vergeblich. Zwischendrin müsst Ihr Kisten rücken oder in Minispielen zum Beispiel Lämpchen einfärben. Weil Letzteres durch etwas Herumprobieren klappt, braucht Ihr dazu Eure grauen Zellen nicht aufwecken: "Triff die Robinsons" ist zwar spielbar, aber völlig anspruchslos.

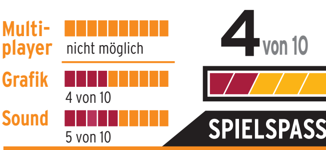


GBA Aufgeschreckt: Die Gegner sehen Euch erst auf wenige Schritte.



**Triff die Robinsons**

| | |
|---|---|
| Entwickler | >> Climax Studios, USA |
| Hersteller | >> Buena Vista |
| Zirka-Preis | >> 30 Euro |
| Sprache | >> deutscher Text |
| Besonderheiten | >> keine |



| | |
|---|---|
| Multiplayer | nicht möglich |
| Grafik | 4 von 10 |
| Sound | 5 von 10 |
| SPIELSPASS | 4 von 10 |

Da fühlen sich selbst Kids veralbert: plumpe Jump'n'Run-Umsetzung des gerenderten Disney-Kinofilms.


KINO ZU HAUSE
Ausgabe 102 / 14. Jahrgang
CyberMedia 3,80 €
audiovision
HDTV ▸ SURROUND ▸ GROSSBILD ▸ DVD
NEU!
DAS HEIMKINOMAGAZIN
50 FRAGEN ZU …
HD DVD UND Blu-ray
9 SEITEN
Die Fakten: Alles was Sie wissen müssen!
BLU-RAY MIT PLAYSTATION 3
TEST AUF 4 SEITEN
599 Euro: So gut ist der billigste Blu-ray-Player im Messlabor
XXL TEST
10 x FULL-HD
TOP-KLANG FÜR 1.000 EURO
Getestet: brandneue Receiver von Yamaha und Marantz
6 LCD-FERNSEHER (37 Zoll) ab 1.600 Euro
WELTNEUHEIT: LOEWE-LCD mit HDTV-Festplattenrecorder
BEAMER von Benq & Sim 2
MARKTÜBERSICHT: alle Full-HD-TVs
NEWS & SERVICE
Erste Receiver mit HD-Ton
Seite 8
SED-Fernseher vor dem Aus?
Seite 16
24p-Wiedergabe mit Problemen
Seite 94
Warum das Kinoformat manchmal ruckelt
Ausprobiert: So gut ist der DVD-Verleih im Internet
DVD-CHECK
63 DVDs im Test
HEFT IM HEFT



# Pocket-PC-Power

Elite-Skater Tony Hawk kommt auf den Pocket-PC: Während PSP- und DS-Spieler Umsetzungen aktueller Episoden der berühmten Skate-Serie zocken, kehren PPC-Akrobaten zu ihren Anfängen zurück. "Tony Hawk's Pro Skater 2 Pocket PC" umfasst die Levels von Tonys ersten beiden Skate-Abenteuern

Über die Pisten brettert Ihr mit 13 berühmten Profiskatern oder einem selbst erstellten Sportler. In jedem Park gilt es diverse Aufgaben zu erfüllen, erst dann werden weitere Areale freigeschaltet. Ihr springt etwa von Dach zu Dach, knackt den Highscore und zeigt an relevanter Stelle vorgegebene Tricks. Die Levels sind komplex



Über Tische, Mauern & Schanzen: Die Parks sind mit Hindernissen gespickt.




## Tony Hawk's Pro Skater 2

Sport >> Skateboard

**Mit Kickflip, Nosegrind und Tailgrab über den Schulhof: Tonys todesmutige Profiskater gefallen mit mächtigen Stunts und flottem Fahrstil.**

und verfügt wie das Konsolenvorbild über einen eingebauten Park-Editor, mit dem man weitere Areale selbst basteln kann. Über mangelnde Abwechslung darf sich hier niemand beschweren.

und besitzen einige versteckte Abschnitte, die nur besonders wagemutige Skater erreichen. Wie im Vorbild beherrschen Tony und Kollegen zahlreiche Stunts wie Slides, Liptricks und Flips, die sich mit den Manuals zu mächtigen Combos verbinden lassen. Außerdem gibt's die aufregenden Signature-Moves, die nur bestimmte Sportler ausführen können. Wer alle Tricks lernen will, braucht jede Menge Training: Besitzer von Pocket-PCs mit großem Steuerkreuz sind klar im Vorteil, weil sie die mitunter schwierigen Kombinationen präziser drücken können.

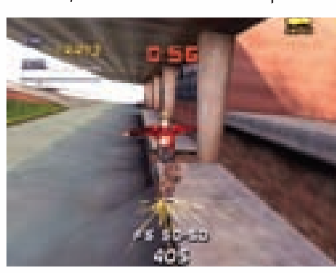
In Sachen Geschwindigkeit steht die Pocket-PC-Version dem Konsolenvorbild kaum nach, zumal Spezialchips wie der 2700G Multimedia Accelerator (z.B. im Dell Axim X50V) unterstützt werden. Wuchtiger Soundtrack und massig Levels brauchen aber auch Platz: Die Grundversion belegt auf Eurer Karte 128MB, selbst erstellte Parks und Skater kommen dazu.

| Tony Hawk's Pro Skater 2 | |
|---|---|
| Betriebssystem | >> ab PPC 2003 |
| Hersteller | >> Aspyr |
| Link | >> www.aspyr.hu |
| Zirka-Preis | >> 15 Euro |
| Besonderheiten | >> VGA-Auflösung, 3D-Beschleuniger |

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 10 von 10
Sound: 7 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

**Todesmutige Stunts auf vier Rollen: flotte Umsetzung des Skate-Klassikers, die auch den Parkeditor enthält.**



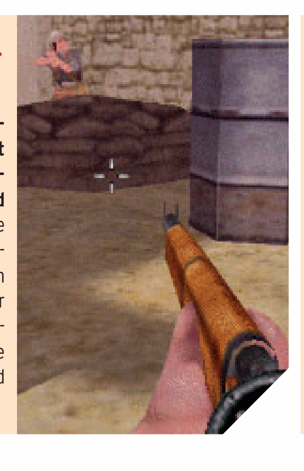
Schrammt über die Kante: Beim Grind gilt es die Balance zu halten.




Im Sprung lassen sich mehrere Tricks leicht zu Combos verbinden. Kniffliger wird's bei Bodenkontakt, dann müsst Ihr einen 'Manual' einfügen.

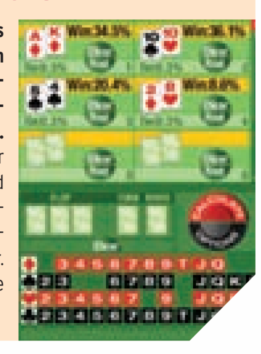
### Für Deutschland gesperrt

**Wegen der Darstellung nationalsozialistischer Symbole bleibt die PPC-Version von „Call of Duty 2" Spielern aus Deutschland vorenthalten.** Eine entschärfte Version will Entwickler Aspyr vorerst nicht anbieten. Die technisch zukunftsweisende Umsetzung der Weltkriegsballerei soll Stylus-Steuerung unterstützen sowie Mehrspielergefechte via WLAN und Internet ermöglichen.



### Digitaler Assistent für knallharte Zocker

**Mit dem „Poker Odds Calculator Pro" können Spieler der Poker-Variante Texas Hold'em ihre Gewinnchancen optimieren.** Gebt die offenen Karten der bis zu acht Spieler ein und der Assistent errechnet individuelle Erfolgsaussichten. Bei www.clickgamer.com kostet die Software rund 12 Euro.



### Kostenlose Strategiekämpfe

**Einen Clone von „Heroes of Might and Magic" stellt der russische Entwickler IO-UPG gratis ins Netz.** Unter www.pocketheroes.net ladet Ihr das gleichnamige Spiel auf Eure Festplatte. Auch Besitzer älterer Geräte freuen sich, denn „Pocket Heroes" läuft sogar auf Pocket-PC 2000 mit MIPS-Chipsatz.



## Droid: The Beginning

Action >> Jump'n'Shoot



Wandläufer: Nur wer die Waffen taktisch nutzt, kann entkommen.

Ballert Euch mit dem Mech durch 30 explosive Levels, in denen es vor Laserbarrieren, beweglichen Plattformen und Obermotzen nur so wimmelt. Der Droide muss nicht nur geschickt kraxeln, sondern auch die fünf Extrawaffen taktisch einsetzen. Das Action-Feuerwerk geht locker von der Hand, ist aber recht düster gehalten und konfrontiert Euch stellenweise mit etwas mickrigen Robofeinden und Projektilen – wer ein schwammiges Pad besitzt, kann oftmals kaum ausweichen.

| | |
|---|---|
| Betriebssystem >> | ab WM 2003 |
| Hersteller >> | Spiral Mile |
| Link >> | www.spiralmile.com |
| Zirka-Preis >> | 8 Euro |
| Besonderheiten >> | VGA-Auflösung |

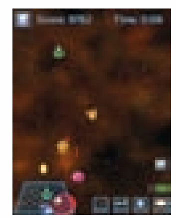
Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Nur mit Brille: knackiger, teils zu fitzeliger Mix aus Ballerei und Hüpfspiel.

## Space Prospector

Action >> Shoot'em-Up



Zeitdruck: Jeden Level müsst Ihr innerhalb des Limits abräumen.

Bytehand erweitert den Klassiker "Asteroids" um Weltraumonster, Mineralien zum Sammeln und Extrawaffen wie Laser und Zielsuchraketen. Außerdem sind die Levels von "Space Prospector" mehrere Bildschirme groß, mit dem Radar behaltet Ihr stets den Überblick. Diverse Spezialfunktionen machen die Ballerei interessant: Man kann die Gefechte mit dem Stylus austragen und dank der automatischen Speicherung jederzeit das Spiel unterbrechen – ideal für kurze und lange Pausen.

| | |
|---|---|
| Betriebssystem >> | ab PPC 2000 |
| Hersteller >> | Byte@Hand |
| Link >> | www.bytehand.com |
| Zirka-Preis >> | 12 Euro |
| Besonderheiten >> | VGA-Auflösung |

Multiplayer
Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Für Zwischendurch: spaßige Stylus-Ballerei mit Schnellspeicherung.

## Syberia 2

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Forscherin Kate Walker macht sich auf die Suche nach Überresten der sibirischen Mammuts. Ihr erforscht antike Tempel und unheimliche Höhlen, sammelt allerlei Werkzeuge und räumt Hindernisse mit exotischen Apparaturen aus dem Weg – dabei müsst Ihr Euren Grips gehörig anstrengen. Zum Glück ist die Steuerung per Stylus kinderleicht, sowohl die Heldin als auch die Rätsel lassen sich damit dirigieren. Das aufwändige Adventure ist mit komplexen Aufgaben gespickt und präsentiert sich eindrucksvoll mit detaillierten Szenarien, 3D-Figuren und Renderfilmen – dafür belegt es satte 230 MB auf der Speicherkarte.



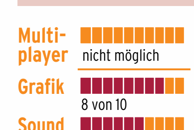
Zahlreiche Rätsel und Puzzles stellen Euren Grips auf die Probe: Hier vervollständigt man eine antike Codescheibe.



Sucht im hintersten Winkel: In den wunderschönen Schauplätzen gibt's jede Menge Geheimnisse zu entdecken.



| Syberia 2 | |
|---|---|
| Betriebssystem >> | ab WM 2003 |
| Hersteller >> | Tetraedge |
| Link >> | www.tetraegde.com |
| Zirka-Preis >> | 19 Euro |
| Besonderheiten >> | deutsche Texte |



Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

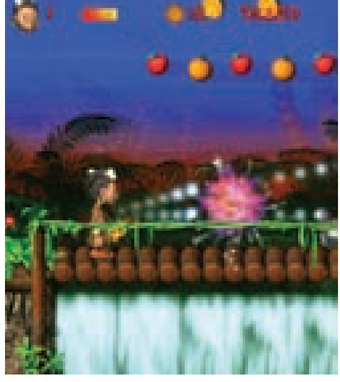
Aufwändig inszeniertes Forscherabenteuer mit vielen Schauplätzen und fordernden Kombinationsaufgaben.

## Boneyboy

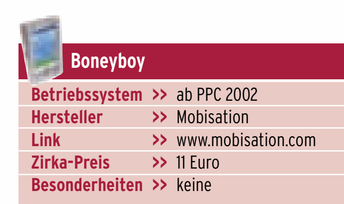
Reaktion >> Jump'n'Run

Am Amazonas ist die Hölle los: Der böse Mr. Nobone hat Eure Schildkröte entführt und alle Tiere des Dschungels in giftige Monster verwandelt – wenn Ihr sie berührt, verschwimmt die Grafik. Durch 30 Levels nimmt Boneyboy die Verfolgung auf: Ihr kraxelt über Lianen, hüpft auf bewegliche Plattformen und schleudert Magiegeschosse auf die Feinde. Es gibt auch Rätsel; so müsst Ihr etwa per Steinschlag Durchgänge in die Ebenen brechen. Außerdem kann Boneyboy mit dem Helikoptersprung entlegene Ebenen erreichen und so massig Münzen und Früchte einsacken.

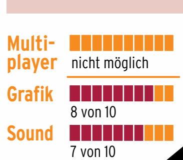
Dank zahlreicher Parallelpfade entdeckt Ihr auch nach mehrfachem Besuch neue Abschnitte. Einsteiger freuen sich über Speicherfunktion und Checkpoints, die sinnvoll nach besonders schwierigen Stellen platziert sind. Technisch beeindruckt „Boneyboy“ mit Partikeleffekten, toll animierten Figuren und Parallax-Scrolling.



Aufwändige Spezialeffekte machen Stimmung: Eure Zaubergeschosse zähmen die Dschungelmonster.



| Boneyboy | |
|---|---|
| Betriebssystem >> | ab PPC 2002 |
| Hersteller >> | Mobisation |
| Link >> | www.mobisation.com |
| Zirka-Preis >> | 11 Euro |
| Besonderheiten >> | keine |



Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Mach den Dschungel sicher: abwechslungsreiche Hüpferei mit interaktiven Levels und tollen Spezialeffekten.

## Dr. Pocket

Denken >> Knobelspiel

Gut geklaut ist halb gewonnen: Pocket Adventures bringt Nintendos Puzzleklassiker "Dr. Mario" auf den Pocket-PC! Farbige Viren tummeln sich im Reagenzglas: Bekämpft sie mit bunten Pillen, die von oben ins Glas fallen. Ihr stapelt sie auf die Schädlinge, drei gleichfarbige Elemente am Stück verschwinden. Wer gleich mehrere Viren mit einer Pille vernichtet, räumt Combo-Bonus ab. Der Einspieler-Modus lässt sich mit drei Geschwindigkeitsstufen, Virenvielfalt und vier Spielmodi variieren.

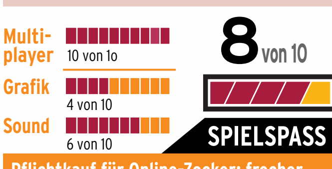
Neben der Stapelei in zufällig arrangierten Reagenzgläsern gibt's auch 20 Rätsel-Levels. Außerdem haben die Entwickler drei weitere Mehrspieler-Modi eingebaut: Ihr könnt die Pocket-PCs sowohl per WLAN und Bluetooth vernetzen als auch Mitspieler in der Online-Lobby suchen. Diese erreicht Ihr per Hotspot, GPRS und über die Docking-Station für den PC – einfach klasse.



Bei Mehrspielergefechten dürft Ihr rechts unten einen Blick auf das Spielfeld des Gegners werfen.



| Dr. Pocket | |
|---|---|
| Betriebssystem >> | ab PPC 2002 |
| Hersteller >> | Pocket Adventures |
| Link >> | www.pocketadventures.com |
| Zirka-Preis >> | 8 Euro |
| Besonderheiten >> | Online-Matches |



Multiplayer 10 von 10
Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Pflichtkauf für Online-Zocker: frecher „Dr. Mario“-Clone mit erstklassigen Mehrspielerfunktionen.

# Retro-Gamer

**Handheld-Fans durften schon sieben Jahre vor dem Nintendo DS Stylus und Touchscreen nutzen – allerdings weitgehend spaß- und sinnfrei.**

# Game.com

Die seltenste Variante "Light": Heute kostet dieses Game.com-Update bis zu 100 Euro, wenn auf Ebay eines auftaucht.

Der Wunsch, tragbares Spielzeug zu multifunktionalen Begleitern des modernen Menschen zu machen, treibt Hardware-Entwickler nicht erst in der aktuellen Handheld-Generation. Seit Beginn der Ära Modul-basierter Mobilkonsolen ringt man den Produkten sporadisch mehr als bloßes Spiel ab. Allerdings stets über Zusatzperipherie: Der Game Boy bekam Kamera und Drucker, das Game Gear einen TV-Tuner. Auch der Game Boy Color erschien 1996 als schnörkellose Spielemaschine, die aber in Japan via Handy-Adapter erste vorsichtige Schritte in die weite Datenwelt machen durfte.

Ein Jahr nach dem GBC-Start und den beginnenden Internet-Hype im Namen tragend, erschien das erste Handheld, das – so wie heute N-Gage oder Gizmondo – schon in seiner Grundausführung mehr sein sollte als ein bloßes Daddelgerät: das Game.com. Zum ersten Mal seit Ataris Lynx wollte sich mit dem Game.com wieder ein US-Hersteller ein Stück vom Handheld-Kuchen sichern. Doch Alleinherrscher Nintendo ließ Tiger Electronics, die sich Ende der Achtziger mit LCD-Spielchen wie "Afterburner" oder "Shinobi" das Kinderzimmer eroberten, nicht mal Krümel. Das Game.com scheiterte noch gnadenloser als die heutigen Tausendsassas, die Gründe aber waren dieselben: Weder bei den Spielen noch bei den Zusatzfunktionen konnte man mit vollwertigen Konkurrenten mithalten, Spaß- und Nutzfaktor waren gering.



Die Pocket-Pro-Variante ist kleiner und handlicher als das Original – hat aber ebenfalls keine Hintergrundbeleuchtung.

## COLLECTORS CORNER

Dem Videospielsammler bereitet das Tiger-Handheld nur wenig Kopfzerbrechen. Allerdings ist das Gerät in seinen drei Varianten und natürlich samt Peripherie und Spiele ausschließlich in den USA erschienen. Das bedeutet: Lasst Euch nicht von einheimischen Spezialanbietern abzocken (obwohl das relativ zu sehen ist bei rund 100 Euro für Gerät und ein Dutzend Spiele, alles komplett und fabrikneu), sondern stöbert auf ebay.com nach Handhelds und Modulen. Die meisten Spiele gibt's dort unter fünf Dollar, die erste Game.com-Variante für zehn – inklusive einem Spiel. Dazu kommt jedoch Porto, das schon mal 20 Dollar ausmacht. Bevorzugt solltet Ihr ein Bundle mit dem Puzzler "Lights Out" erstehen, das nicht einzeln erschien. Während das ursprüngliche Gerät noch häufig zu finden ist, fält die modernere Pocket-Pro-Variante seltener und teurer aus. Am rarsten ist das Game.com Light, das die Ausmaße eines Pocket Pro besitzt und über einen beleuchteten Bildschirm verfügt.

Bei uns schwer, aber aus den USA mit etwas Ausdauer und zu niedrigen zweistelligen Preisen zu finden, ist die Online-Peripherie des Game.com. Ans Internet-Modul kommt man noch am leichtesten, das "Tiger Web Link" (ein Bundle aus Modul, CD-ROM und Kabel zum Verbinden des Game.com mit einem PC) ist schon etwas rarer. Das 14.4k-Modem gilt als die seltenste Peripherie für die Tiger-Konsole.

Internet-Zugang mit Hindernissen: obiges Zubehör braucht der Game.com-Server.



**Stephan Freundorfer**

**Vorsicht: Nicht öffnen!**

Tigers Game.com hat als eines der seltenen Handhelds aus US-Produktion sowie erste Touchscreen-Konsole historischen Wert – mehr aber auch nicht. Wer die Blisterverpackung, in der das Game.com eigentlich zeitlebens schlummern sollte, unvorsichtigerweise aufmacht, wird mit einem Bildschirmerlebnis bestraft, das man in die Achtziger einordnen würde. Ein Rätsel, wie man Humbug-Ideen wie zweitem Modulschacht und PDA-Funktionen Vorzug vor einem vernünftigen Display geben konnte. Zum Spielen taugt das Game.com also gar nicht, ein nettes Sammelobjekt ist das Handheld aber allemal. Gerade wegen skurriler Peripherie wie dem Modem und dem überschaubaren, namhaften und günstigen Spieleangebot.

## TIGER ELECTRONICS: PROFIS DES PROFANEN



**Bereits zwei Jahre vor dem Game.com versuchte sich Tiger an einer Konsole mit wechselbaren Modulen: Das "R-Zone Headgear" (Bild ganz links) war ein bizarres Mobilgerät bestehend aus Gamepad und einem elastischen Band mit einer Kopfeinheit. In diese wurden die Module eingelegt und das Game & Watch-artige Geschehen auf eine transparente Linse projeziert, die man vors Auge klappte. Während die Spiele primitiv waren, beeindruckten – wie schon beim Game.com – die Lizenzen: "Panzer Dragoon", "Virtua Fighter", "Road Rash 3" oder "Battle Arena Toshinden" durften auf dem R-Zone gespielt werden. Wer sich nicht lächerlich machen wollte, konnte die Module auch auf dem niedlichen Tabletop-Gerät "R-Zone Superscreen" oder dem Handheld "R-Zone XPG" verwenden.**

### Primitiver PDA

Was konnte man aber bei einem Startpreis von 70 US-Dollar (inklusive dem Puzzle-Modul "Lights Out") schon Bahnbrechendes von einem neuen Handheld erwarten? Das Game.com wollte viel und lieferte viel zu wenig: Die ernsthaften Funktionen beschränkten sich auf ein Telefonbuch, einen Kalender und einen Taschenrechner – allesamt bedient via Stylus und Touchscreen. Der kam beim Spielen dagegen selten zum Einsatz; nicht nur wegen der Einfallslosigkeit der Entwickler, sondern auch aus technischen Gründen. Der 6,6 x 5,3 cm große Bildschirm war in 12 x 10 Quadrate eingeteilt, die getrennt voneinander die Berührung mit dem Plastikstift registrierten – das Auflösungsvermögen betrug also ganze 120 Punkte, weshalb nur primitive Spielchen (wie das integrierte "Solitaire") via Touchscreen gesteuert wurden.

### Erwachsenes Handheld

Die optische Qualität des Bildschirms war nicht viel besser: 4 Graustufen, 192 x 160 Pixel und krasses Verschmieren bei etwas flinkerem Spielablauf wollte man zu Zeiten eines Game Boy Color nicht mehr tolerieren. So half es auch nicht, dass Tiger klangvolle Spielemarken für das Handheld lizenzierte (und vornehmlich intern entwickelte): Mit "Resident Evil" und "Mortal Kombat" zielte man auf das erwachsene Publikum, Umsetzungen von Automaten-Klassikern ("Centipede"), Gameshows ("Jeopardy!") und Brettspielen ("Scrabble") sollten den Massenmarkt aktivieren. Der aber zeigte sich von der mäßigen Software ebenso unbeeindruckt wie von der Internet-Fähigkeit des Game.com. Die nämlich kamen nicht mit dem Grundgerät, sondern mussten zugekauft werden.

Trotz Erfolglosigkeit ließ sich Tiger nicht von neuen Modellen abhalten: Dem Game.com Light verpasste man ein kleineres Gehäuse und eine Bildschirmbeleuchtung, strich dafür den (sinnlosen) zweiten Modul-Schacht und halbierte die Batterienzahl. 1999 erschien dann noch der Game.com Pocket Pro, dem das Licht wieder geraubt, der dafür aber in vier unterschiedlichen Farben angeboten wurde. Viel Plastik um nichts allerdings: Im selben Jahr stellte man die Spieleproduktion ein – der Ausverkauf dauert bis heute. *sf*

**Pro**
- Solitär eingebaut
- einfache PDA-Funktion
- Umsetzungen namhafter Spielemarken
- Hard- und Software billig zu haben

**Contra**
- katastrophaler Bildschirm
- niedrig aufgelöster Touchscreen
- Spiele bestenfalls mittelmäßig
- Game.com und Pocket Pro ohne Hintergrundbeleuchtung

**Tiger Game.com**
1997 bis 2000

| | |
|---|---|
| Startpreis | 70 Dollar (USA) |
| Prozessor | 8-Bit-CPU |
| Bildschirm | 3,5 Zoll (6,6 x 5,3 cm) |
| Auflösung | 192 x 160 Pixel |
| Farben | 4 Graustufen |
| Sound | Mono |
| Spielemedium | Modul |
| Spiele-Anzahl | 20 |

## GROSSE MARKEN, KLEINER SPASS

### DUKE NUKEM 3D
**Tiger, 3D Realms (1997)**

"Come get some": 3D Realms' blonder Brutalo reißt zum ersten Mal auf Handhelds seine markanten Machosprüche – und das sogar in verständlicher Sprachausgabe. Dass ein Ego-Shooter mit dem Duke die Attraktivität des Game.com dennoch nicht erhöhen konnte, liegt nicht zuletzt an der fehlenden Bewegungsfreiheit. Der Waffenarm wird nur feldweise verschoben, und statt einer Drehung nach links und rechts lassen sich nur seitliche Schritte ausführen.



**Als Standbild immer noch besser als in (verschwommener) Bewegung – 3D geht auf dem Handheld nicht vernünftig.**

### MORTAL KOMBAT TRILOGY
**Tiger, Midway (1997)**

Trotz "Trilogy"-Titel hält sich die Zahl der Kämpen in Grenzen: Neun plus zwei geheime Charaktere (z.B. Cyrax, Jade, Reptile) kloppen sich in zehn Stages. Via compete.com-Linkkabel sind auch Duelle zwischen menschlichen Konkurrenten mit je einem Gerät möglich. Der dürftige Bildschirm lässt beim Schlagabtausch nur Pixelgeschmiere erkennen, etliche Bugs vergrätzen selbst die härtesten Fans. Hat spielerisch praktisch nichts mit dem Original gemein.



**Der Titel täuscht: Grauenhaftes Pixel-Geschmiere verbirgt sich hinter dem "Mortal Kombat"-Logo.**

### RESIDENT EVIL 2
**Tiger, Capcom (1998)**

Auf den ersten Blick ist die Umsetzung des Grusel-Klassikers ansprechend – bekannte Schauplätze, (Pseudo-) 3D-Optik und Original-Samples versprechen viel. Halten kann Leons Solo-Ausflug allerdings gar nichts: Vordefinierte, in ihrer Abgehacktheit an LCD-Spiele erinnernde Animationsphasen, ungenaue Steuerung und frustrierende Kämpfe sorgen für Gänsehaut im negativen Sinn. Unterm Strich nur ein schemenhafter Abklatsch des indizierten Originals.



**Großer Name, kleines Spiel: Hinter den XXL-Lizenzen wie "Resident Evil" verstecken sich primitive Spielchen.**

### SONIC JAM
**Tiger, Sega (1998)**

Auch der Versuch, eine ganze Handvoll erstklassiger Jump'n'Runs in tragbare Form zu bringen, geht in die Hose. Zwar wurde "Sonic Jam" als Sammlung klassischer Levels aus "Sonic 2", "Sonic 3" und "Sonic & Knuckles" verkauft. In Wirklichkeit aber handelt es sich um neue Abschnitte, die mit ihrem simplen Bau und einem auf Spaziertempo gebremsten Igel langweilen. Und gibt Sonic doch mal Gas, verschwindet die Welt in einem grauen Schleier.

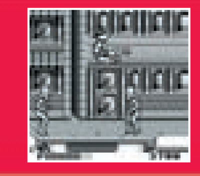


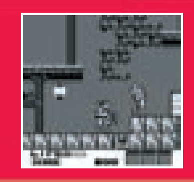
**Als Standbild noch akzeptabel, aber: Je mehr Tempo im Spiel ist, desto verschwommener die Grafik.**

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

# Teenage Mutant Hero Turtles







| Titel | Teenage Mutant Hero Turtles: Fall of the Foot Clan | Teenage Mutant Hero Turtles: Back from the Sewers | Teenage Mutant Hero Turtles 3: Radical Rescue |
|---|---|---|---|
| Entwickler | Konami, J | Konami, J | Konami, J |
| Erscheinungsjahr | 1991 | 1992 | 1993 |
| Game-Boy-Version | schwarz-weiß | schwarz-weiß | schwarz-weiß |

Anfang der 90er-Jahre ist man in Europa um das Wohl der Jugend noch ganz besonders besorgt. Übervorsichtige Produktmanager befürchten, dass schon ein falsches Wort Minderjährige auf die schiefe Bahn führt. Anders ist es jedenfalls nicht zu erklären, wieso das ursprünglich als Comic-Team geborene Schildkröten-Quartett auf unserem Kontinent nicht als Teenage Mutant *Ninja* Turtles gegen den Schurken Shredder antreten durfte. Stattdessen musste das böse N-Wort durch ein harmloseres *Hero* ersetzt werden – dass die Amphibien weiterhin mit Bo, Katana und Sai um sich schlugen, störte erstaunlicherweise keinen.

Egal: Mit der ersten Versoftung 1991 konntet Ihr im Jahresabstand die heldenhaften Panzerträger auf ihrer Pirsch begleiten. Neben mehr oder weniger originellen Untertiteln änderte sich am Konzept wenig. Mit der Schildkröte Eurer Wahl ging es durch seitlich scrollende Levels, in denen Ihr tonnenweise Bösewichter-Fußvolk niederstreckt – schließlich musstet Ihr Reporterfreundin April O'Neil retten. Spätere Episoden ergänzten die Standard-Formel um Szenarien, die etwas vertikale Erforschung erlaubten, oder verpassten den Turtles Special-Moves. Sonderlich innovativ war die Klopperei zweifelsohne nicht, machte aber zur damaligen Zeit ihre Sache (auch technisch) gut und konnte durchaus unterhalten.

Nach den drei schwarz-weißen Abenteuern wurde es im Handheld-Sektor still um das Heldenquartett. Auf dem Game Boy Color erschien keine einzige Fortsetzung, erst rund zehn Jahre später fand das Comeback 2003 auf dem Game Boy Advance statt – diesmal weltweit als "Teenage Mutant Ninja Turtles". Seitdem wurden wir von Konami mit mehr oder weniger ansprechenden neuen Abenteuer von Michelangelo, Donatello & Co. versorgt, bis mit dem neuen Computertrickfilm Ubisoft die Rechte übernahm. Deren Erstling mit dem schicken Kürzel "TMNT" wurde aber zumindest auf PSP und DS so kräftig in den Sand gesetzt (Test auf Seite 54), dass Schildkrötenfreunde sich die gute alte Zeit Game-Boy-Zeit wieder zurückwünschen...



## >> Die nächste Mobile Gamer erscheint im September



## Sommer FREUDE

Sollten es die Spielegötter gut meinen, dann wird Nintendo-Held Link endlich sein erstes DS-Abenteuer (**Phantom Hourglass**) angehen können – und wir dürfen freudig testen! Für die PSP sollten bis dahin neue Infos zu **God of War** (Bild links) verfügbar sein: Der Ableger zweier grandioser PS2-Actionhits wird sicher auch die PSP technisch und spielerisch an die Grenze führen. Und nicht zu vergessen: gut 50 weitere Tests aller DS- (u.a. "Ninja Gaiden", Bild) und PSP-Neuheiten der nächsten Monate.

## Sommer Pause

Auch in diesem Jahr legt die *Mobile Gamer* eine Sommerpause ein. Da zur Jahresmitte traditionell wenige Spiele erscheinen, nutzen wir die Zeit zum Überarbeiten einiger Rubriken, denken uns ein paar neue Features aus und kommen dann im Spätsommer runderneuert zurück. Wir wünschen Euch einen verspielten Sommer – und haltet im September am Kiosk nach uns Ausschau!

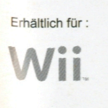
## >> Ausblick

# FLIEGER-ACTION WIE NIE ZUVOR

*Erlebe spektakuläre Luftkämpfe, nervenzerreißende Missionen und Action total mit den modernsten Kampf-Jets der Welt.*




Erhältlich für:















RATCHET & CLANK
SIZE MATTERS
is a registered trademark of Sony Corporation. Ratchet and Clank™: Size Matters © 2007 Sony Computer Entertainment
Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
HIGH IMPACT GAMES
PSP
PlayStation Portable
AUCH DIE GRÖSSTE VERWÜSTUNG
FÄNGT MAL KLEIN AN.
playstation.de
Ratchet und Clank kennen keine Regeln. Dafür aber jede Menge lustige Tricks, um für Chaos und Verwüstung zu sorgen. Zum Beispiel mit dem Schrumpf-Strahler. Damit können sie nämlich alles kleiner machen. Sogar sich selbst. Ihrer größten Heldentat steht also nichts mehr im Wege. Denn wie Rachet immer zu sagen pflegt: Je kleiner du bist, desto größer das Abenteuer.